EON

Spelarens bok

neoGames®

Eon regelvolym I

FÖRORD

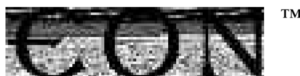
DEN FÖRSTA UPPLAGAN av Eon köpte jag precis när den kom ut i Luleås (på den tiden) enda rollspelsbutik. Att jag sedan nästan åtta år senare skulle ansvara för sammanställningen av den tredje upplagan kunde jag självklart inte ana då.

Att uppdatera och modifiera ett redan etablerat spel som Eon med så många trogna spelare är en stor och svår uppgift. Då Marco Behrmann tog hand om strids- och skadekapitlena så åtog jag mig resten av materialet. Jag har till största del gått efter vad jag själv tycker behövs läggas till och saker som måste förtydligas.

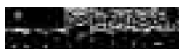
En stor hjälp har varit de många frilansare och spelare som kommit med idéer, förslag och texter. Främst Dan Johansson, Sebastian Andersson och Anton Wahnström skall ha en stor eloge för sina insatser. Dessutom vi tacka alla på rollspelsforumet forum.rollspel.nu och speciellt det mycket aktiva Eonforumet.

Många sena nätter, hinkvis med kaffe och en otrolig deadlinerush senare är så den nya upplagan klar. Förhoppningsvis skall den bringa mycket nöje.

Petter Nallo,
Göteborg 2004



Tredje reviderade upplagan, isbn 91-85223-91-3



göteborg
www.neogames.se

PRODUKTION

Carl Johan *"Jag vill bara påpeka att jag inte alltid är negativ"* Ström

KONSTRUKTION

Marco *"Jag har vant mig vid ett kaloriintag på 7000 kalorier per minut"* Behrmann
Petter *"Blytung Disneyångest"* Nallo
Dan *"Åh nej, jag glömde avtjommifiera"* Johansson
Carl Johan *"Genom ryggrad, träffa hjärta, sånt är kul"* Ström
Krister *"Jag skall försöka pressa ur mig någonting"* Sundelin

MED HJÄLP AV

Sebastian *"Större tänder, Större klor, Stora taggar"* Andersson
Emil *"Du hinner förmodligen inte läsa detta..."* Björnson
Linda *"Men hästar har ju spetsiga öron!"* Carlson
Martin *"Jag är felciterad"* Fröjdh
Peter *"Filijocka!"* Janevik
Thom *"Jag har säkert glömt något uppenbart"* Johansson
Gorm *"Sann realistisk optimism"* Lind
Roger *"Vadå, ännu fler monster!?"* Lindström
Ola *"Vi har köpt kannibalgafflar"* Stafhammar
Peter *"Matematik och magikonsult"* Scheffka
Johan *"Jag måste in på kreditlistan!"* Söderström
Anton *"Sluta stånka, Robin!"* Wahnström
Benny *"Rullebör?"* Åkesson

TACK TILL

Micael *"Kan jag inte få vara stor i maten?"* Axelsson
Johan *"Vill inte hålla upp er"* Berg
Ulf *"Det är ljust ute!"* Bergqvist
Mikael *"Mikael Brännmark här"* Brännmark
Tomas *"You lucky bastard!"* Friberg
Staffan *"I'll Bet It Is!"* Gustavsson
Björn *"Nja, det är ju inte riktigt korrekt..."* Hellqvist
Robin *"Jag glömde tänka"* Hermansson
Dan *"När kommer pengarna?"* Hörning
Mats *"Minnet är bra, men kort"* Liljegren
Torbjörn *"O store rollpersonsslaktare!"* Lindblad
Johan *"Inga fler antydningar!"* Salomonsson
Anton *"Jag har adopterat ett skogstroll"* Silverberg
Mattias *"Magic"* Svendsen
Roger *"Strulat ett tag med en formel"* Svensson

REDIGERING

Marco *"Kompostering i bilen"* Behrmann
Petter *"Besvärjelsen Bardas mjölkande psykos!"* Nallo
Carl Johan *"När får jag åka hem?"* Ström

LAYOUT

Daniel *"Jag hade då inte gjort på det viset"* Lehto
Petter *"Skall vi inte ha slipstvång på Neogames?"* Nallo
Carl Johan *"Har jag layoutat något?"* Ström

ILLUSTRATIONER

Fredrik *"Jag beställer tid"* Andersson
Magnus *"Tjo!"* Fallgren
Michael *"Jag har slut på pennor"* Gullbrandson
John *"Juckande lejon"* Hellervik
Niklas *"Kallar du det här hårdrock!?"* Johansson
Magnus *"Jag heter Mojo!!!"* Olsson
Petter *"Anton, du är som en X-box"* Nallo
Lars *"Mer våld?"* Nordbeck
Per *"Hur många vill du ha?"* Simonsson
Christan *"Alright!"* Svalander
Kim*"Jag sitter här med en dregglande liten klump"* Vässmar
Dover Publications

OMSLAGBILD

Michael Whelan

KORREKTURLÄSNING

Sebastian *"Hammra och uppleva harmoni"* Andersson
Mikael *"Jag är våldsamt intresserad av drakar!"* Brännmark
Anders *"Jag skall göra en hob-hjälte!"* Carlsson
Sarah *"Men stoppa in den någon gång!"* Geijer
Andreas *"Jag har inte kunnat tänka riktigt klart"* Johansson
Torbjörn *"För all framtid befläcka Neogames rykte"* Lindblad
Johan *"Alzheimers-spjut?!?"* Söderström
Mattias *"Du är mitt största fan..."* Svendsen
Anton *"Jag skall sitta i ett hörn och vara tyst"* Wahnström
Mikael *"Skinnbyxor, bar överkropp och slagsvärd"* Wärlander

SPELTESTARE

Anna *"Kilten"* Bergman
Marcus *"Äter för mycket"* Carlsson
Patrik *"Jag yxade honom i hjärnan"* Hultén
Rikard *"Likt en marsmallow ur skuggorna"* Jespersen
Johan *"Bävern luktade fisk"* Lagerström
Magnus *"Va...?!"* Lindström
Roger *"Misslor, vad är det för trams?"* Lindström
Mikael *"Jaha...?"* Ögren

TRYCK

Samuelson & Nordhaus, Polen

EN BERÄTTELSE

Det regnade ganska kraftigt den eftermiddagen när fyra personer tog in på värdshuset Den Glada Ankan. Uppenbarligen var det ett ganska ovanligt väder för att vara Asharina – det hade regnat i två dagar i sträck. Consaber var däremot känt för sin regnighet och de fyra var därför vana vid regn. I Alarinn, Kiyonas hemland, fanns det ett ordspråk som sade ”om man kan se andra sidan av sjön kommer det snart att regna, om man inte gör det så regnar det redan”. Således var de ganska väl förberedda för vädret och stördes inte av det.

Personerna skilde sig markant från mängden – dels hade de varit ute i regnet och dels var de klädda i ylleklader som var relativt ovanliga i Asharina.

Den första man lade märke till var riddar Frederick de Luvien av Dunbaton, en ståtlig och långhårig herre, med välansat skägg och en röd tabard med en heraldisk drake broderad framtill över en tunika av sabriskt snitt. Vid sidan hängde ett långt svärd, i det vita bältet satt en dolk, stövlarna hade sporrar och en silverkedja hängde om halsen. Det var ingen tvekan om att Frederick de Luvien var riddare – en sabrisk riddare, till råga på allt. När baronessan av Salston Tor, magister Rafali av trollkarlshuset Duncreigh, lyfte av sig ridkappan avslöjade hon det fotsida långa håret och ett underligt sandbrunt plagg, närmast liknande en morgonrock med huset Duncreighs vapensköld broderad på vänster sida av bröstet. Det var dock inte så mycket utseendet som drog blickarna till sig som hållningen – detta var en adelsdam – men hon hade uppenbarligen makt av ett helt annat slag.

Nästan omedelbart var värdhusvärden framme hos de nyanlända gästerna när de steg in i värdshuset. ”Go’afton, min dam och herre”, sade han och bugade sig. ”Mitt namn är Arni och det är jag som är värd för detta etablissemang. Vad önskas? Rum för natten? Middag? Sivani lagar den bästa maten i dessa trakter.”

”Två rum, herr Arni”, sade riddaren kort. ”Och middag för fyra.”

”Vi har flera lediga rum, min herre, alla är nyfejade och...” Arni gjorde en paus när tankeverksamheten kom igång. ”Middag för fyra? Men, ni är ju bara två...?” Arni såg ut som en parodi på förvåning.

Riddaren lade sin hand på värdshusvärdens axel. ”Middag för fyra. Förutom hennes nåd Rafali, har jag en väpnare och en... livskamrat att husera också.”

Arni såg bara mer förvirrad ut. Med ena handen pekade han på Rafali och den andra i kors på riddaren. ”Så ni... och hon... inte...?” Arni samlade snabbt ihop sig och nickade. ”Två dubbelrum och middag för fyra. Bra så?” Riddaren nickade, och Arni gick med sin rullande gång in i köket. ”Två riddarsällskap, två besvärjare och en dvärg”, mumlade han, ”det fattas bara att det kommer in en alv också...”

Frederick och Rafali tittade betänksamt på varandra och nickade enstämmigt. ”Det är nog bäst om jag går och varnar Kiyona”, sade Rafali.

Rafali hann inte komma mer än några fot mot dörren innan nämnda Kiyona och väpnaren Mulc kom in genom dörren. Mulc var klädd i en tunika och en mindre prålig variant av riddarens tabard. Pottfrisyren, finnarna och det överdimensionerade svärdet fick honom att se tämligen löjlig ut. Han bar på en ganska omfattande packning som han ställde ner på golvet.

Kiyonas kläder skilde sig inte bara från det ashariska modet, utan även från det sabriska. Hon var klädd i en stor, grönrutig yllepläd, vikt och veckad så att den låg som en kort kjol ner till strax nedanför knäna. Det överblivna tyget ovanför bältet var svept som en mantel över axlarna. I bältet hängde ett långt och rakt svärd i en träskida. Två långsmala och spetsiga öron syntes genom det långa och våta håret.

När Kiyona svepte med blicken över rummet var det som om de få gästerna i skänkstugan kände en kall hand i nacken och vände blicken mot Kiyona. De visste omedelbart vad hon var för något – hon hade inte behövt visa sina spetsiga öron för att bevisa att hon tillhörde alvsläktet. Kiyona rös till när hon kände gästernas misstänksamma blickar.

Riddaren vände sig först till väpnaren. ”Alla plikter avklarade?” Mulc nickade. ”Allt är avklarat, sir”, sade han med en röst i målbrottet. ”Jag såg till att stridshingsten fick extra havre.”

”Bravo, pojke”, sade riddaren och gick fram till Kiyona. Han lade armarna om henne och böjde sig ner mot henne. ”Bara så du vet, scéalta-iri”, viskade han, ”det finns tydligen en dvärg här ikväll.”

”Ru'cha”, svor Kiyona tyst för sig själv, men riddaren hörde det i alla fall och suckade.

* * *

Arni kom ut från köket. ”Mitt herrskap, middagen kommer att ta lite tid”, sade han. ”Om ni vill följa mig så skall jag visa er till era rum.” När riddaren nickade gick Arni bort mot en dörr i bortre ändan av skänkstugan. Han försvann in genom den och hela sällskapet följde efter. Innanför dörren fanns en korridor som svängde tvärt åt vänster efter två dörrar. Precis vid kröken stannade Arni upp och öppnade en dörr till

höger. ”Damernas rum”, sade han och öppnade sedan dörren rakt fram. ”Och herrarnas rum. Jag hoppas att ni kommer att trivas. Det finns vatten att tvätta bort vägdammet – f'låt, leran – och rena handdukar. Middagen är klar om stund eller så.” Utan att vänta på artighetsfraserna gick Arni förbi hela sällskapet tillbaka till skänkstugan.

”Mulc, se till att få ordning på vår packning, är du snäll”, sade riddaren.

”Ja, sir!”, svarade Mulc utan tvekan och försvann in i ”herrarnas rum” med riddarens packning. Rafali gick snabbt in i damernas. Riddar Dunbaton och Kiyona stod kvar i korridoren, han fortfarande med armen över Kiyonas axlar. Kiyona såg upp mot riddarens ansikte och strax därefter stod de omfamnade i en lång och intensiv kyss. Rafali kom ut från damernas rum och betraktade dem en stund utan att de tog någon notis åt henne.

Rafali tittade sedan in till Mulc som arbetade med riddarens packning och bäddade hans säng. Hon började stoppa sin långskaftade pipa och frågade eftertänksamt: ”Mulc, kan du hålla dig i skinnet om du blir tvungen att sova med en kvinna?”

Mulc tvärstannade i bäddningen. ”Min fru?”, sade han förvånat. Rafali pekade med pipan ut mot korridoren genom den öppna dörren, där man tydligt såg hur Kiyona och Dunbaton fortfarande omfamnade varandra. ”Jag förstår, min fru”, sade Mulc lågt. ”Och jag skall hålla mig i skinnet. Tror ni att jag behöver bädda fru Kiyonas säng också?”, frågade han, ganska övertygad om att hans herre och dennes livskamrat inte skulle kunna hålla sig i skinnet.

Rafali bara log. ”Jag har en känsla av att det egenligen inte behövs, men gör det i alla fall, för syns skull.” Mulc nickade och fortsatte sina sysslor. Den plötsliga aktiviteten fick Kiyona och riddaren att slita sig från varandra ett ögonblick. Rafali knuffade in Mulc i hennes rum. ”Ha det så trevligt”, sade hon med ett okynnigt leende, gick snabbt in i sitt rum och stängde dörren innan Kiyona eller Dunbaton hann protestera.

Kiyona och Dunbaton tittade förvånat på den stängde dörren och sedan på varandra. ”Tror du att de såg oss?”, frågade Kiyona, och båda skrattade åt den korkade frågan.

* * *

När de något senare kom tillbaka till skänkstugan – rena, varma och torra – höll middagen på att serveras av en tjänsteflicka. Pliktskyldigt började Mulc hjälpa till att servera, tills dess att riddaren avbröt: ”Sitt ner, Mulc, och låt värdshusets folk göra vad de är anställda för!” Mulc tittade förvånat på sin herre och satte sig lydigt ner. Han väntade dock tills alla andra hade blivit serverade innan han lät flickan servera honom. Hon böjde sig ner väldigt nära väpnaren – lite närmare än nödvändigt för att servera honom – och skickade en lång blick mot honom. Mulc visste inte vad han skulle göra, särskilt som han kände hur hans herre och dennes reskamrater betraktade scenen. Han kände hur kinderna blossade upp.

Räddningen kom i form av en röst bakom honom, vid dörren mot rumslängan. ”Riddar Dunbaton!?”, utropade en lång, rak, kraftig och förvånad tempelriddare på asharinsk jargiska. ”Vad i Cirzas namn gör ni här?”

Dunbaton reste sig snabbt och omfamnade baronen i glädje. ”Daaks välsignelse, min baron! Ett sånt

sammanträffande!” De båda adelsmännen avbröt kamratkramen och betraktade varandra på armslängds avstånd. ”Ni ser friskare ut än då jag lämnade er, min baron”, sade riddaren.

Baron Cerec Tzorcelan spände högerarmen med ett leende. ”Jodå, armen är lika stark som innan ni bröt den i era förbålda sabriska kamplekar!”, sade han och skrattade. Riddaren skrattade lika högt och dunkade den längre och kraftigare baronen i ryggen. ”Ni verkade tycka om dem när ni var där, min baron.”

Borta vid dörren stod fyra andra personer och betraktade återföreningen. En av dem hade en lätt uttråkad min och en annan, en kraftig dvärg, betraktade sällskapet med ett uttryck av ogillande. Jac Vobar, mannen med den uttråkade minen, kom snabbt till saken: ”Är vi alla klara med ryggdunkandet än, så att vi kanske kan äta nå'n gång innan vintern hinner komma!?”, sade han med sin vanliga avsaknad av finkänslighet.

Kommentaren fick baron Cerec Tzorcelans uppmärksamhet, men inte på det avsedda sättet. ”Mina herrar”, började baronen och sträckte armen mot bordet, ”får jag presentera riddar Frederick de Luvien av Dunbaton från Consaber, en av mina få övermän och den som bröt armen på mig förra året.” Alla utom Jac Vobar bugade sig inför riddaren, som nickade tillbaka. ”Vidare presenterar jag magister Rafali av trollkarlshuset Duncreigh.”

Dunbaton avbröt; ”Och numera baronessa av Salston Tor”, sade han.

”Baronessa?”, frågade Tzorcelan. ”Mina gratulationer, min fru.”, sade han och bugade sig medan Jac Vobar suckade djupt och gömde ansiktet i händerna, fylld av skam vid minnet av ett fullkomligt misslyckat förförelseförsök förra gången de träffades. Rafali neg åt baronens håll.

”Och vidare”, fortsatte baronen, ”Kiyona Nentari vhic Dah'Touin t'an Kornay, alv av Léarams stam.” Kiyona bugade sig kort men undvek deras blickar. ”Mitt herrskap, och mina damer”, fortsatte Tzorcelan och svepte med armen över sällskapet i korridoren, ”detta är herr Drevegan Järnhandske”, som svarade med en uppgiven nickning, ”och trollkarlen Maxander den Magnifike. Herr Jac Vobar och mäster Kharzim klan Ghor den Väldige känner ni sedan våra tidigare eskapader.”

Rafali höjde roat på ett ögonbryn. ”Maxander den Magnifike?”, frågade hon skeptiskt med ett snett leende samtidigt som hon studerade trollkarlens ovanligt färgrika och pråliga kläder.

”Till er tjänst, min fru”, sade Maxander och genomförde en klumpig döende svanen-bugning. Jac flinade och skrattade. Rafali sade ingenting, utan skakade bara på huvudet, något som irriterade trollkarlen mycket. Han lyfte blicken i en föraktfull fnysning.

Dunbaton avslutade presentationen: ”Mitt herrskap, detta är min väpnare Mulc.” Så vände han sig mot baronen igen. ”Min baron, har ni lust att göra oss sällskap vid middagen?”

”Gärna, riddare”, svarade Tzorcelan och vände sig mot köket. ”Värdshusvärd!”, skrek baronen med myndig stämma. Den korte och runde herr Arni kom ut från köket och blickade åt Tzorcelans håll. ”Ers nåd, vad kan jag stå till tjänst med?”

”Skulle ni vilja vara så vänlig att flytta ihop mitt bord med riddarens?”

”Naturligtvis, ers nåd”, svarade Arni och försvann in i köket. Strax kom han ut igen med en piga och en köksdräng och flyttade på bord och stolar. En kort stund senare var två bord hopslagna till ett långbord, med baronen och baronessan vid varsin kortända, varande högst i rang och därmed också bordets värd respektive värdinna.

* * *

Tzorcelan samtalade på det alviska språket felya med Kiyona, Drevegan drack suckande sin öl under tystnad och Kharzim tittade med bister misstänksamt mot alvkvinnan. Maxander kommenterade på sitt dryga sätt den bristande kvaliteten på maten och Mulc kastade flyktiga blickar mot tjänsteflickan. Dunbaton log för sig själv över hela situationen.

Jac Vobar satte sig snabbt och föga oväntat i händelsernas centrum genom att återge torneringen i Uriens för ett år sedan, fast ur sin egen högst personliga synvinkel. Han parodierade händelserna riktigt bra – såpass bra att de båda riddarna, vars kämpalekar han förlöjligade, tjöt av skratt. Kiyona förblev tyst, då hon inte förstod jargiska, liksom Drevegan som dock hade helt andra skäl än språkliga.

* * *

Jag visste inte att det fanns ett ashariskt trollkarlsgille", sade Rafali till Maxander i ett av de sällsynta tillfällen då Jac tystnade.

"Äh... självklart – ni förvånar mig genom att inte hört talas om det i ett så närbeläget land som Consaber", svarade Maxander med en arrogant handrörelse. "Till och med sabriska nordbönder torde ha hört om oss, men jag förmodar helt enkelt att det bara är sydlanden som är någorlunda civiliserade..."

"Tag dig i akt, Maxander," avbröt Tzorcelan, "både Salston Tor och Dunbaton ligger i Consabers nordland och jag har en känsla att både baronessan och riddaren är tämligen stolta över att de kommer därifrån." Tzorcelan tog en eftertänksam klunk av sin öl. "Dessutom blir conrier mycket irriterade över folk som inte vet sin plats..."

"Veta sin plats, jo, den var bra!", fortsatte Maxander i samma högljudda stil. "Med alviska frillor och allting..." Han kom inte längre innan Dunbaton slog handflatan högt i bordet och hans ilskna blick tystade trollkarlen. Kiyona såg undrande på Dunbaton som snabbt översatte diskussionen till alviska och Maxander rös till när alvkvinnan tittade på honom med en iskyla i blicken som kunde frusit solen.

Kharzim knuffade trollkarlen i sidan med ett brett leende. "Oroa dig inte", sade han, avsiktligt på sabriska så att alvkvinnan skulle förstå, "hon skall ta sig förbi mig först."

"Ru'cha, tan'ne'ariavhean!", fräste Kiyona ilsket och ögonen drog ihop sig.

Kharzim skakade stilla på huvudet och läppjade sin öl. "Nåja, det är trevligt att alverna kallar oss efter vårt språk", sade han stillsamt med sin kraftiga röst, "även om de är otrevliga i övrigt."

"Faktiskt inte, mäster Kharzim", började Maxander på sitt omständliga vis, ovetande om Tzorcelans, Rafalis och Dunbatons oroade blickar, "faktum är att alviskans 'ru'cha' är en hopdragning av de alviska orden för 'kort' respektive 'bred' och inte alls lär ha något att göra med det dvärgiska uttalet av 'rukh' eller något dylikt."

Kharzim satte sin öl i vrångstrupen. "Kort och bred!?", ropade han så högt att det blev tyst i hela värdhuset. Maxander nickade finurligt. "Du menar att de kallar oss något så förolämpande som 'kort och bred'?!! Vid alla Ghors yxor – det var droppen!" Kharzim sträckte sig tvärs över bordet och hötte med fingret åt Kiyona. "Du tar tillbaka det där omedelbart, din spetsörade slyna annars ... AAAJ!!!"

Utropet av smärta kom av att Kiyona tagit tag i dvärgens tumme, böjt den bakåt och tryckt ner den på dvärgens sida av bordet. Det var ett enkelt grepp som rätt utfört gjorde fruktansvärt ont – till och med för en stursk dvärg. Dvärgen kom loss efter bara några sekunder och kom över bänken, fick tag i sin kraftiga dvärgayxa och dängde yxhuvudet i bänken. Kiyona for från sittande till knästående på bänken snabbare än någon hann reagera och hennes långa svärd for ur skidan. Dunbaton kopplade snabbt ett grepp om Kiyonas midja, samtidigt som Tzorcelan och Jac greppade tag i dvärgens kläder, bälte och person. Trots att de var två stycken starka män hade de problem med dvärgens styrka och framför allt stenhårda vilja. Mulc gjorde sig klumpigt beredd att försvara sin herre med dolken, utifall att Jac och Tzorcelan misslyckades.

Rafali höjde rösten, pekade på Maxander och sade: "Nu tar vi det lugnt, och du, din arrogante fåne tar tillbaka allt som du har sagt om sabriska nordbor och alviska älskarinnor, innan jag sprättar upp buken på dig."

Maxander stirrade oförstående tillbaka. "Jag? Vad har jag gjort? Jag sade ju bara sanningen", urskuldade han sig oroligt.

Den hittills tystlåtne Drevegan lade hakan i händerna, suckade djupt och sade uppgivet: "Det är ingen idé. Han kommer inte att ändra sig. Tro mig, jag vet. Det är lika bra att ge upp..."

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

KAPITEL ETT

INTRODUKTION

DOFTEN AV RÖK och svett låg tung i det lilla båset. Sorlet från skänkrummet utanför och bardens falska stämma tycktes försvinna in ett töcken när Ben fördjupade sig i spelet. Korten var bra. Inte avgjort vinnande, men klart bra. Ben tittade upp från sin hand och granskade medspelarna med nollställt ansiktsuttryck.

Till vänster om Ben satt Rósina – Camards okrönta Ranchel-drottning. Hon var inte lika skicklig på broggin, det visste han. Dessutom kunde han skönja hur hon omedvetet bet sig själv i underläppen. Gulligt, men avslöjande.

Mittemot Ben satt Roge Caner. Ben såg honom inte som ett hot. Caner var inte någon skicklig spelare och han hade heller inte vett nog att fuska. Nu var Caner också så pass omtöcknad av alkoholen att han hade svårt att fokusera sin hand. En lätt match, alltså.

Med ökad spänning sneglade Ben åt höger för att granska en sällsynt prydlig sjöman. Sjömannen satt och småflinade åt sina kort. Tusan också! Det hade han gjort hela kvällen, vare sig han hade en vinnande hand eller satt med de uslaste korten. Ben kände frustrationen växa. Sjömannen hade presenterat sig som Jac, mer visste han inte om honom. Vad hade han för svagheter? Gick det att läsa hans ansikte?

Ben bestämde sig för att ta det säkra före det osäkra. Obemärkt lät han ett högt kort falla från sin rockärm, ner i handen. Så ja. Klart bättre!

Plötsligt slog sjömannen undan bordet så spelkorten yrde: ”Jaså! Vi har en fuskspelare här! Nu är det dags för dig att göra bekantskap med Camaviken – FRÅN NÄRA HÅLL!!!”

Ben fumlade efter sin kniv, men för sent. Sjömannen Jac tog tag i Bens krage, kostade på sig ett leende till Rósina och slet sedan iväg Ben ut ur spelbåset. Nu skulle Ben få simma!

VAD ÄR ROLLSPEL?

Den som har spelat rollspel innan och känner att han är insatt i vad det handlar om kan ignorera detta uppslag (även om det inte skadar att ögna igenom det). För den som är nybörjare är det dock mycket användbart för att få en inblick i vad rollspel är för något och hur man spelar det samt en liten regelintroduktion. Observera att det bästa sättet att lära sig spela rollspel är att bli introducerad av erfarna rollspelare, det näst bästa finns i denna bok.

Rollspelet Eon

Eon är ett rollspel, det vill säga ett spel där du spelar rollen av en påhittad person – en så kallad 'rollperson'. Rollpersonen är spelarens alter ego i spelvärlden. Man skulle kunna jämföra spelaren med en skådespelare (inom film eller teater) och rollpersonen med skådespelarens roll. Då rollspel till stor del tar form i fantasin så finns det egentligen inga gränser för vad man kan spela. Om man önskar så kan vara alltifrån en skicklig krigare, till en lömsk och tjuvaktig gycklare, eller varför inte en vis magiker?

Eftersom rollspel bygger på helt andra principer än vanliga sällskapsspel är dialogen mellan spelarna och förmågan att med sin fantasi föreställa sig en påhittad värld betydligt viktigare än att slå tärning och förflytta sig runt på en spelplan. En annan stor skillnad är att spelarna samarbetar mot ett gemensamt mål, i stället för att tävla mot varandra. En av deltagarna i rollspelet tar på sig uppgiften att presentera och tolka reglerna åt de övriga spelarna. Denna person kallas för 'spelledare' och är vanligen den person som äger spelet. De övriga deltagarna, med undantag för spelledaren, kallas för 'spelare'. Dessa bygger tillsammans upp spelvärlden. Spelledaren är berättaren men spelarna är de som är huvudpersonerna.

Rollpersonen

Varje spelare har i spelet hand om en rollperson. Rollpersonen är spelarens närvaro i spelet och kan genom denne påverka och ha inflytande i Eons spelvärld Mundana. Innan spelet kan börja måste spelaren, under spelledarens överinseende, skapa en rollperson (hur man gör detta beskrivs i kapitel två, Rollpersonen). Mycket av nöjet med att spela rollspel ligger i att spela sin rollperson efter dennes beteende, livsmål och förmågor samt att samverka med de andra spelarnas rollpersoner. Rollpersonen bör beskrivas så noggrant som möjligt för att du skall veta hur rollpersonen beter sig och för att spelledaren skall veta hur kapabel rollpersonen är att utföra de eftersträvade handlingarna. All information om rollpersonen skriver du ner på ett speciellt papper, som kallas 'rollformulär'. Här det finns plats att fylla i de olika egenskaper, färdigheter och utrustning som din rollperson har. Många spelare brukar dessutom skriva ihop en bakgrundshistoria till sin rollperson och eventuellt rita en bild av denne. När spelet väl börjar så måste man nämligen beskriva sin rollperson för de övriga spelarna. Självklart beskriver man endast det som övriga spelare vet, exempelvis ens utseende, men kan hålla andra saker hemligt. Spelledaren bör dock få veta allt man har tänkt sig med sin rollperson innan man börjar spelet så att han är väl medveten om dennes karaktär.

Spelledaren

För att kunna göra rollspelet intressant och spännande måste en av deltagarna ta på sig rollen som spelledare. En spelledare kan jämföras med en regissör, berättare och manusförfattare. Det är spelledaren som målar upp spelvärlden genom att beskriva den för rollpersonerna. Spelledaren är den viktigaste deltagaren i spelet, men också den med störst ansvar för att spelet flyter smidigt. När rollpersoner skall ge sig ut på äventyr är det spelledarens uppgift att presentera en realistisk och spännande situation för spelarna. När det förekommer osäkerhet om rollpersonen kommer att lyckas med en speciell handling så måste spelledaren avgöra om den lyckas eller ej.

För att avgöra denna typ av frågeställningar har spelledaren en mängd regler till hjälp. Som spelare behöver man egentligen inte kunna reglerna – det räcker med att spelledaren kan dem och förklarar hur de skall användas när det blir aktuellt. Det är naturligtvis bra om spelaren kan de viktigaste delarna av reglerna, men antagligen kan man lära dig dessa under spelets gång. Även om en spelledare har en mängd regler så kan det ibland hända att spelledaren själv bestämmer vad som händer utan att använda de befintliga reglerna. Denna typ av improvisation är till för att spelet skall flyta smidigt och som spelare bör man vara beredd på detta. Reglernas uppgift är att hjälpa spelledaren att döma rättvist när spelarnas rollpersoner försöker utföra svåra handlingar där utgången inte alltid är säker.

Spelledaren bestämmer

Som spelare är det viktigt att respektera sin spelledare. Han eller hon lägger ner mycket möda för att varje spelomgång skall vara så intressant och givande som möjligt – att respektera sin spelledare är därför det minsta man kan göra. Det går naturligtvis bra att framföra synpunkter till sin spelledare, men kom ihåg att spelledaren alltid har sista ordet.

Äventyret

Situationen som spelledaren målar upp för spelarna tar ofta formen av ett äventyr. Äventyret är nyckeln till en intressant rollspelsomgång och om spelledaren har ett omväxlande, utmanande och roligt äventyr kommer alla spelarna förmodligen ha stort utbyte av spelmötet. Hur ett äventyr är avsett att utveckla sig är spelledarens egna hemlighet. Ett äventyr som spelledaren har förberett består vanligen av grov planering vad som skall hända med rollpersonerna. Spelledaren kan göra presentationen enklare genom att i förväg göra färdigt kartor och skriva ned korta beskrivningar av de förekommande personerna, de platser som kan besökas samt viktigare saker som finns att finna. Man kan jämföra ett äventyr med handlingen i en bok eller film. Således kan ett äventyr se ut på många olika sätt, då det såväl innefattar stämning, handling, miljöer som spännande karaktärer. Den största skillnaden mellan de skrivna och filmade medierna är att rollpersonerna inte följer något manus och kan därmed påverka berättelsen. Han agerar som spelaren styr honom. Poängen är att spelaren skall styra honom som om han vore sin rollperson, alltså utefter dennes mentalitet och personlighet.

När det gäller äventyr så kan det vara bra att tänka på att det alltid finns en risk att rollpersonen kan råka illa ut – ett äventyr helt utan motstånd eller faror blir nämligen lätt tråkigt och enformigt. Liksom en bok eller film där handlingen endast kretsar kring vardagliga saker utan konflikter snart blir ointressant. Likaså undviker man ofta att spela de vardagligaste händelserna. Ungefär som att man på film sällan får se huvudpersonen gå på toaletten om det inte har någon poäng som kommer fram senare i filmen (exempelvis att han hade gömt undan ett vapen där).

Spelarens utrustning

Som spelare behöver man inte speciellt många saker. Vad man behöver är: ett rollformulär, några tärningar, blyertspenna och radergummi. På rollformuläret skriver man ner all information om sin rollperson. De tärningar man behöver för att spela Eon är två tiosidiga tärningar och fem eller fler sexsidiga tärningar. Mer om tärningar och hur man slår dessa finns på sidan 14.

Att lära sig

Det allra bästa sättet att lära sig spela rollspel är just att spela rollspel. De följande sidorna i detta kapitel innehåller bland annat ett spelexempel där man kan se ungefär hur det går till när man spelar. Dessutom finns en kort introduktion till regelsystemet samt en lista med förkortningar som man kan finna i denna bok. Det viktigaste av allt är dock den fantasi som man bär inom sig och att den används. Rollspel är i grund och botten berättarkonst, socialt umgänge och viljan samt förmågan att bygga upp fantastiska historier.

Spelartips

I kapitel sju i denna bok finns det ett flertal spelartips som kan vara intressanta att läsa samt förslag på sätt att utveckla och fördjupa sin rollperson.

Spelexempel

Spelledaren Sebastian och hans fyra spelare har samlats för dagens spelmöte av Eon. Äventyret de spelar är något Sebastian har tänkt ut själv som han kallar för ”Lågornas Furste”. Micaela spelar Berthrand Besvärjaren, en ung och temperamentsfylld eldmagiker. Zishan spelar Anja, en mystisk kvinna som försörjer sig på diverse ljusskygga sätt. Daniel spelar Zarkaz, en ovanligt sofistikerad marnakhtirak och vapenmästare. Kalle spelar Logan Slaghöken, en stor och skicklig legosoldat.

Efter en lång jakt i landet Colonan har de lyckats fånga en vansinnig eldmagiker vid namn Efam Likon. Efam tillhörde en gång i tiden samma magikerhus som Berthrand så de Äldste i magikerhuset ålade det på Berthrands axlar att ställa saker och ting till rätta och stoppa den galne eldmagikern. Som hans trogna vänner lovade de andra att hjälpa till med detta.

Väl fångad så avslöjade Efam att han kände till var en mäktig artefakt, den legendariska Diodactus svavelskål, kanske befinner sig. Efam svär dyrt och heligt att han tänker stå till svars för alla sina gärningar om Berthrand och hans vänner hjälper honom finna denna stora skatt. Med tanke på hur viktig denna artifakt skulle kunna vara för Berthrands magikerhus och den stora belöning de antagligen skulle få så går de med på detta och de begav sig med skepp och landsteg efter en lugn resa på ön Danbréann i södra delen av Consaber där den beryktade askslätten låg.

Sebastian spelar en ganska lugn men hotfull stämningsmusik i bakgrunden och börjar med att beskriva miljön: ”Allt eftersom ni kommit längre och längre in i landet så har ni allt tydligare kunnat se landskapet breda ut sig. Det växer nästan ingenting någonstans. Istället kan ni se ett tjockt lager av vit aska som täcker marken överallt. Då och då virvlar askan upp av plötsliga virvelvindar vilket gör att mycket av terrängen döljs i tjocka moln av aska. Himlen ovanför slätten lyses upp av eldklot som letar sig ner över marken sprakande och förtärande allt det som kommer i dess väg...”

Micaela tilltalar spelledaren: ”Usch, kan jag känna efter om platsen är väldigt laddad med magi?”

Sebastian: ”Vad har du i Magiförnimmelse?”

Micaela tittar efter på sitt rollformulär: ”14”

Sebastian slår ett dolt normalsvårt slag med tre tärningar. Slaget kommer under färdighetschansen och lyckas.

Sebastian beskriver resultatet av tärningsslaget: ”Ju närmre du har kommit slätten desto starkare har du kunnat känna ilningar längs med ryggraden som visar på en stark magisk närvaro. När du koncentrerar dig kan du tydligt se ett slags orangeaktigt ljus som genomsyrar hela slätten. Platsen är uppenbarligen högmagisk för pyrotropi.”

Micaela säger som sin rollperson Berthrand till de andra spelarna: ”Den här platsen är genomsyrad av pyrotropiska energier – stora mängder eldmagi”

Sebastian tittar plötsligt på spelarna med vilda ögon samtidigt som han börjar prata med en galen stämma som spelarna känner igen som Efam Likons: ”Vi är nära nu!”.

Zishan låter Anja komma till tals: ”Nära VAD om jag får fråga?”

Sebastian stirrar frånvarande bort i fjärran och svarar: ”Nära det som en gång var...”

Kalle låter Logan poängtera: ”Jag gillar inte den här platsen – låt oss skynda och få det här överstökat”.

Micaela: ”Du har alldeles rätt Logan, här finns igen tid att förlora – visa oss vägen Efam!”

Sebastian beskriver hur Efam plockar fram ett par skriftrullar med mystiska anteckningar och ett par kartskisser, granskar dessa kort innan han pekar på en underlig klippformation längre fram.

Sebastian säger med Efams röst: ”Det borde ligga åt det hållet”

Spelarna beskriver hur de börjar gå åt det hållet som Efam pekade åt.

Micaela: ”Efam, vad kan vi förvänta oss hitta här egentligen?”

Sebastian (som Efam): ”Här låg en gång pyromantikernas skola – Scola Pyromanticus.”

Zishan: ”Låg? Varför finns den inte kvar då?”

Sebastian som Efam: ”Det sades att någonting gick fel, att kraftfulla magiska krafter släpptes loss och nedkallade en förtärande eld från himmeln.”

Daniel: ”Så det är därför det ser ut så här idag?”

Sebastian som Efam: ”Förmodligen men det är ingen som vet exakt vad som inträffade annat än att skolans överhuvud, den beryktade Diodactus Pyromanticus mördades strax innan det hände. Det talas dock om en mäktig ritual som urartade.”

Micaela: ”Vad då för mäktig ritual?”

Sebastian som Efam viskar: ”Sägnen säger att man försökte släppa lös en fjättrad gud...”

Micaela frågar om hon kan använda färdigheten Ockultism för att se om hennes rollperson känner till vilken gud det kan handla om. Spelledaren slår ett dolt slag som han bedömer som svårt. Berthrand är dock med sitt värde på hela 15 mycket påläst och lyckas.

Sebastian: ”Du har hört talas om en stjärnkonstellation vid namn Eldögat som sägs vara en symbol för en eldgud vid namn Semal som fängslades av de andra gudarna efter att denne spytt förtärande eld över Mundana.

Berthrand delger informationen till de andra rollpersonerna.

Zishan utbrister efter att ha dragit sig på minnes ett tidigare äventyr: ”Vänta lite nu, guden Semal sa du? Jag har hört talas om en magisk bägare som kallades för Semals bägare. Semals bägare, Diodactus svavelskål – de kanske rentav är samma sak?”

Sebastian i egenskap av Efam försöker avbryta denna tankegång: ”Skål, bägare, det är ju helt olika saker. Jag tycker det hela låter långsökt.”

Sebastian beskriver hur rollpersonerna vandrar i två timmar följande Efam mystiska anteckningar och halvt dolda naturformationer genom heta askslätten men till slut ser de något som kan vara ruiner i fjärran. Spelarna beskriver hur deras rollpersoner försiktigt närmar sig ruinerna.

Sebastian beskriver: ”Ni ser halvsmälta stenrester efter något som en gång i tiden kan ha varit en stor och magnifik borg varav endast grunden och resterna av ett tjockt torn går att se.”

Kalle säger som en kommenderande Logan: ”Det är bara att sätta igång att börja leta!

Sebastian slår ett dolt slag för rollpersonernas chans i Söka. Svårigheten är mycket svår och ingen av dem lyckas. Trots att Anja är den som har högst färdighetschans så fumlar hon.

Sebastian säger till Anja: ”Du får syn på en mystisk stenformation med ett litet hål som sträcker sig ner i marken.”

Zishan säger glatt: ”Jag tror att jag har hittat något!”

Spelarna samlas runt hålet och studerar och undersöker det i några minuter. Efter en stund inser Zishan vad det egentligen har varit en gång i tiden.

Zishan som Anja utbrister besviket:”Det här är ju bara ett gammal avträde!”

Spelarna kan inte hålla sig utan skrattar. Sebastian passar på att räcka över en lapp som han förberett innan spelmötet till Micaela. På lappen står det att Berthrand inte riktigt känner sig som sig själv längre, plötsligt känner han att han VET var ingången finns någonstans. Vad han inte talar om är att Berthrand i själva verket har blivit besatt av Diodactus Pyromanticus ande. Sebastian beskriver hur de andra rollpersonerna plötsligt ser Berthrand stiga fram till en massiv stenvägg, hur de hör honom muttra några konstiga ord och sedan ser en del av klippväggen glida undan och avslöja en mörk gång där innanför. Sebastian viskar i Micaelas öra vad hon skall säga.

Micaela säger med en dov, tonlös röst: ”Vägen är öppen... men väktaren vakar... rädda oss..” Plötsligt skakar Micaela på huvudet och säger med sin normala röst:”Vad hände? Jag kände ett stort mörker och någon som viskade efter hjälp.”

Sebastian som Efam:”Vi måste skynda oss!”

Efter en stund diskussion och förberedelser så beslutar sig spelarna att utforska den mörka gången.

Sebastian: ”Ni stiger långsamt in i den mörka gången och någonstans där inne kan ni höra hur något stort rör på sig...”

TÄRNINGAR

I Eon används två olika typer av tärningar: sexsidiga och tiosidiga. För enkelhetens skull används förkortningarna T6 respektive T10 för de två olika tärningstyperna. Bokstaven 'T' betyder 'tärning' och talet (6 eller 10) visar hur många sidor tärningen har. Ibland används också förkortningen T100 i reglerna – det är då frågan om två T10 som slås för att generera ett slumptal mellan 1 till 100. Detta sker genom att först slå en T10 som får representera tiotalssiffran och därefter ytterligare en T10 som blir entalssiffran. Observera att en dubbelnolla (00) betyder 100 och inte 0. Spelare bör ta med sina egna tärningar till spelmötet.

Tärningskombinationer

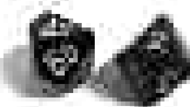
Om flera tärningar av samma sort skall slås och adderas ihop, så anger man antalet tärningar det rör sig om alldeles innan förkortningen för tärningens typ. Till exempel förkortas två sexsidiga tärningar till 2T6 och fem sexsidiga tärningar till 5T6.

När modifikationer skall läggas till eller dras bort från tärningsslaget skrivs detta genom att lägga till ett värde efter förkortningen för tärningsslaget. Om till exempel en sexsidig tärning skall slås och en modifikation på plus två skall läggas till resultatet, förkortas detta till 1T6+2.

Det obegränsade tärningsslaget skiljer sig från de övriga tärningsslagen genom att det inte har något högsta värde det kan utfalla med. Ett obegränsat tärningsslag slås alltid med sexsidiga tärningar och har bokstäverna 'Ob' i början för att markera att slaget är obegränsat. Exempel på obegränsade tärningsslag är Ob2T6 och Ob3T6. Det obegränsade tärningsslaget fungerar som ett vanligt tärningsslag, med det undantaget att varje tärning som utfaller med sex (6) tas bort och ersätts med två nya sexsidiga tärningar. Dessa två nya tärningar slås direkt och läggs till resultatet. Denna procedur upprepas tills alla tärningar är slagna och inga tärningar visar sex (6). Observera att alla nya tärningarna som eventuellt läggs till slaget (då en eller flera sexor har slagits) även de är obegränsade. I teorin kan man alltså slå hur många tärningar som helst och få hur höga resultat som helst – i praktiken är riktigt höga resultat sällsynta. Medelvärdet för Ob1T6 är 3,75. Det viktigaste att komma ihåg är att inte addera de sexor (6) som slås till resultatet.

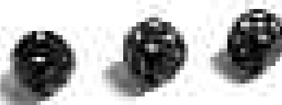
Ibland används enkla matematiska formler för att beräkna ett värde. Formler ger ett nytt värde av ett eller flera andra. Värden i formler kan vara tal, tärningskombinationer eller attribut.

2T6–7	*Slå två T6 och dra ifrån sju.*
Ob3T6×10	*Slå Ob3T6 och multiplicera med tio.*
BIL+Ob3T6	*Slå Ob3T6 och addera resultatet till rollpersonens attributvärde i BIL (Bildning).*



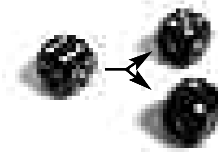
1T100

Visar resultatet 40+2 = 42.



3T6

Visar resultatet 2+4+5 = 11.



Ob

Vid Ob slås varje sexa (6) om med två tärningar. Här blev resultatet 2+5 = 7.

Att slå tärningar

Ibland kan det bli en hel del tärningsrullande, i synnerhet i stridssituationer, då många slag skall göras för att utröna stridens händelseförlopp och resultat.

För att snabba upp spelandet bör man finna en metod att snabbt räkna ihop sexsidiga tärningar, så att man slipper att vänta på viktiga värden. Ett tips är att räkna ihop tärningar i grupper med värdet 5 eller 10. Två femgrupper blir en tiogrupp. Gå så långt som möjligt med ihopräknandet. Det som inte passar in i fem- eller tiogrupper läggs på på slutet. Lägg på eventuella modifikationer sist.

Gör gärna hopgrupperandet fysiskt med tärningarna – skrapa ihop en femgrupp med till exempel en etta och en fyra, skrapa dit en femma också så har man en tiogrupp. Då de obegränsade slagen aldrig innehåller sexor innebär det att det är enkelt och smidigt att skrapa ihop fem- och tiogrupper.

Exempel:

Vid ett hejdlöst högt Ob-slag för skada (Ob3T6+2) stannade tärningarna på 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 5 och 5, med en +2-modifikation på slutet. Dessa grupperades så här:

Två plus tre blir fem. Upprepas en gång till – en tiogrupp.

Två femmor blir en tiogrupp. Upprepas en gång till – två tiogrupper från femmorna.

Kvar är nu en etta, en fyra och en fyra till, samt en modifikation på +2. Tänker man efter kan man kombinera +2-modifikationen och fyrorna till en tiogrupp. Då har man fyra tiogrupper och en etta – slaget blir 41. Annars kan man lägga ihop 4+4+1 och få 9. Nio plus tre tiogrupper blir 39. Lägg på +2-modifikationen – slaget blir 41.

Detta går betydligt fortare än att räkna tärningarna för sig 1+2+2+3+3+4+4+5+5+5+5+2=41.

REGELINTRODUKTION

Som spelare behöver man egentligen inte känna till några regler förutom de mest grundläggande – spelledaren sköter regeldelen och guidar sina spelare allteftersom nya regler måste tillämpas. Det skadar dock inte om spelaren läser in sig på de regler som denne kommer att syssla mycket med. Exempelvis stridsreglerna för en krigare, regler om läkning och skador för en helare, magireglerna för en magiker och så vidare. Nedan presenteras själva grunden i Eons spelsystem vilken alla bör behärska för att få flyt i spelet.

Chans och svårighet

För att avgöra hur svårt något är används begreppet 'chans'. Detta begrepp visar hur stor utsikten är att lyckas med en handling. Den är alltid ett heltalsvärde, där ett högt värde innebär stor chans att lyckas och ett lågt värde innebär en liten chans att lyckas. I normala fall varierar chanser mellan 3 och 18, men högre chanser kan förekomma. Ett typiskt exempel på en chans är färdighetschansen – ett värde som beskriver hur bra en viss färdighet är.

Chansens motsats är svårigheten. Den visar hur svår en handling är att utföra. Svårigheter beskrivs med hjälp av en visst antal obegränsade sexsidiga tärningar. Ju fler tärningar desto svårare är det att lyckas. En normal nivå på en svårighet är Ob3T6, men även Ob2T6 och Ob4T6 är vanliga.

Chansen och svårigheten används båda när man skall avgöra om rollpersonen lyckas med en viss handling. Chansen ställs då mot svårigheten. Om man slår lägre eller lika med chansen med alla svårighetslagets tärningar så har rollpersonen lyckats med handlingen. Slår man över chansen har handlingen misslyckats. En specialregel är att om man slår det minsta möjliga (samtliga tärningar i slaget visar ett) så lyckas rollpersonen automatiskt. I de flesta fall är det spelaren som slår svårighetsslagen för sin rollperson, men i vissa fall, exempelvis då spelledaren inte vill att spelarna skall få veta svårigheten, kan det hända att spelledaren slår svårighetsslaget för rollpersonen.

Exempel:

Petters rollperson, xinukultisten Raghan, är jagad av stadsvakten och bestämmer sig för att försöka klättra över stadsmuren och fly ut på landsbygden. Spelledaren bestämmer att det är ett 'svårt slag' (Ob4T6) att lyckas med detta. Petter slår fyra sexsidiga tärningar och får resultaten 5, 4, 4 och 1 = 14. Petter ser att hans färdighetschans i färdigheten Klättra är 12. Således misslyckas han då slaget blev högre än färdigheten. Spelledaren beskriver att han inte får något bra fäste på den släta muren. Petter väljer att gömma sig i skuggorna och vänta till gryningen i hopp om att kunna smita ut genom stadsportarna. Hade Petter haft lämplig klättringsutrustning hade svårigheten blivit en nivå enklare (det vill säga normal: Ob3T6) och han hade haft betydligt bättre chans att ta sig över muren.

Svårighet	Benämning på svårighetsslaget
Ob1T6	Mycket lätt slag
Ob2T6	Lätt slag
Ob3T6	Normalt slag
Ob4T6	Svårt slag
Ob5T6	Mycket svårt slag
Ob6T6	Extremt svårt slag

Tabell R1-1: Grundläggande svårighetsslag.

Effekt

Förutom att avgöra om handlingen lyckades eller ej, så är man ibland intresserad av att veta hur bra eller dåligt det gick. Detta kallas för handlingens effekt. Är effekten av mindre betydelse skall du hoppa över att räkna ut den för att få upp farten på spelet. Effekten av handling är lika med skillnaden mellan chansen och svårighetsslagets resultat.

Aktivt motstånd och relativ effekt

När rollpersonen utför en handling som strävar att motverka någon annans handling, säger man att handlingen har aktivt motstånd. För att utröna om man lyckas eller ej, måste man slå ett svårighetsslag för varje part. Den som får högst effekt har lyckats övervinna den andres motstånd och vinner därför det aktiva motståndsslaget. Svårigheten för motståndsslaget bedöms från fall till fall av spelledaren. Spelledaren kan låta de två motståndarna slå olika svårighetsslag beroende på hur svårt det är för dem att lyckas.

Den relativa effekten för den som lyckas är lika med skillnaden mellan den vinnande effekten och den förlorande effekt. Alltså: Relativ effekt = Vinnande effekt – Förlorande effekt. Reglerna för perfekt genomförd handling och fummel kan användas på normalt sätt, för varje sida individuellt.

Ett annat fall av aktivt motstånd är när rollpersonen redan tidigare har utfört en handling, som senare motarbetas av en annan person. Som exempel kan rollpersonen klätt ut sig till någon annan och de som känner den som rollpersonen har klätt ut sig till försöker senare genomskåda rollpersonens förklädnad. I sådana fall kan rollpersonen göra det svårare för motståndaren, genom att lägga till ett antal frivilliga svårighetsnivåer till sitt slag. Lyckas rollpersonen trots detta, så tvingas den som vid ett senare skede försöker genomskåda rollpersonen att lägga till samma antal svårighetsnivåer till sina slag.

Exempel:

Under en kylig vinternatt har Xinukultisten Raghan gömt sig bakom några tunnor för att undkomma stadsvakten som letar efter honom. Han slår ett normalsvårt slag (Ob3T6) för att gömma sig. Tärningarna utfaller 4, 3 och 3 = 10. Han jämför detta resultat med sin färdighetschans i färdigheten Gömma. I Gömma har han 14 och får således 4 i lyckad effekt (14–10=4). Det dröjer inte länge innan en stadsvakt närmar sig området där Raghan ligger gömd. Stadsvakten spanar efter den förrymde kultisten. Spelledaren slår ett normalsvårt slag (Ob3T6) för stadsvakten mot dennes färdighetschans i Spana. Stadsvakten har 12 i Spana och tärningarna utfaller 2, 4, 5 =11. Stadsvakten får en effekt på 1 (12–11=1). Han upptäcker då inte Raghan eftersom denne hade en effekt på 4 på sitt Gömmaslag. För att lyckas upptäcka honom måste stadsvakten få 4 eller mer i effekt.

Perfekt genomförd handling

En handling är perfekt genomförd om båda av följande villkor uppfyllls (observera att det inte räcker med att bara ett av villkoren uppfylls):

(1) Alla tärningarna utfaller med '1', med undantag för högst en tärning (gäller innan eventuella Ob-omslag). Om tärningsslaget bara består av en tärning (Ob1T6) gäller att tärningen skall utfalla med '1', '2' eller '3'.

(2) Svårighetsslaget blev lägre än eller lika med chansen att lyckas (lyckat slag).

Om svårighetsslaget misslyckas, trots att det första villkoret (1) uppfylls, så blir det ingen perfekt genomförd handling, och handlingen räknas som misslyckad. Ett perfekt slag överträffar alltid ett icke-perfekt motståndsslag, även om effekten är mindre.

Vad ett perfekt slag innebär bestämmer spelledaren. Det skall dock helst ge en bonus till rollpersonen och dennes handling. En rollperson som försöker simma över en strid flod och får ett perfekt slag mot färdigheten Simma kanske får tag i en flytande trädstam och kan hålla sig över vattenytan med hjälp av den.

Exempel:

Prisjägaren Tegol spårar en grupp förrymda fångar genom de dunkla och tärbevuxna soldiska skogarna. Han slår ett slag för att spåra för att kunna förfölja dem. Spelledaren bedömer att det är ett normal svårighet (Ob3T6) att spåra fångarna i denna terräng och då spåren är mer än en dag gamla. Tegols spelare rullar tärningarna och de utvisar 1, 1 och 5. Alla tärningar utom en blir ettor och resultatet (1+1+5=7) är under Tegols färdighetschans i Spåra. Således lyckas han perfekt. Spelledaren ger Tegols spelare extra information om fångarna. Bland annat deras exakta antal, att en av dem verkar skadad men även att att de verkar vara beväpnade då Tegol finner en pil som ramlat ur ett koger. Tegol kan dessutom bedöma nästan till exakthet hur gamla spåren är.

Fummel

En handling är fumlad om båda av följande villkor uppfylls:

(1) Två eller fler tärningar utfaller med '6' vid det första tärningsslaget (innan eventuella Ob-omslag).

(2) Svårighetsslaget blir högre än färdighetschansen (med andra ord: ett misslyckat slag).

Utfaller två eller fler tärningar med '6' med en gång (innan eventuella Ob-omslag), så finns möjligheten att slaget är fumlat. Slå om sexorna som vanligt och räkna ut den totala summan. Är summan över färdighetschansen så har man fumlat, annars räknas slaget som lyckat.

Fummel har speciella följder som spelledaren bestämmer. Det betyder dock vanligen att något allvarligt inträffar. Fummel skall dock inte ses något som skall straffa spelarna, det skall kopplas till historien och bära den vidare men inte till den fumlandes favör. En person som fumlar i Etikett kanske råkar förolämpa någon, snubblar eller på något annat sätt skämmer ut sig själv. Att fumla då man gör farliga saker såsom klättrar efter bergsväggar kan innebära att rollpersonen avlider till följd av sitt misstag. Att dö på grund av ett misstag är dock väldigt tråkigt och spelledaren bör vara återhållsam med sådana resultat.

Exempel:

Tegol förföljer en grupp förrymda fångar genom de soldiska skogarna. För att inte tappa deras spår måste Tegol lyckas med ett slag gentemot färdigheten Spåra. Svårigheten är normal (Ob3T6) och Tegols spelare slår tre sexsidiga tärningar. Resultaten blir 6, 6, och 5 (fummelrisk då två sexor kom upp direkt innan Ob-omslag). Varje sexa tas bort och slås om med två nya tärningar. Resultatet på dessa blir 4, 4, 2, och 1. Resultatet blir 16 (5+4+4+2+1=16). Då detta är högre än Tegols färdighetschans leder det till fummel. Spelledaren beslutar att Tegol inte bara tappar spåren utan att han även går vilse i den djupa skogen.

Förkortningar

1H . . . . . . Enhandsfattning
2H . . . . Tvåhandsfattning
2X . . . . . . Endast tvåhandsfattning
[B] BIL/2
BIL. . . . . . Bildning
Bryt . . . . . Brytvärde
cl . . . . Centiliter
cm . . . . . . Centimeter
d. . . . . Denar (silvermynt)
FÖR . . . . Förflyttning
g. . . . . Gram
H . . . . Huggskada
h. . . . . Timme
HÖR . . . . Hörsel
K . . . . Krosskada
kg. . . . . . . Kilogram
km . . . . . . Kilometer
kvm . . . . . kvadratmeter
l . . . . Liter
m . . . . Meter
min. . . . . . Minut
Ob . . . . . . Obegränsad
Ob1T6 . . . Ob sexsidig tärning
[P] PSY/2
PER . . . . . Personlighet
[PP] . . . . . (PER+PSY)/4
[PS] . . . . . (PSY+SYN)/4
PSY . . . . . Psyke
[R] RÖR/2
RP . . . . . . Rollperson
[RP] . . . . . (RÖR+PSY)/4
RÖR . . . . Rörlighet
R1 . . . . . . Regelvolym 1 (Spelarens bok)
R2 . . . . . . Regelvolym 2 (Spelledarens guide)
S. . . . . Stickskada
SI . . . . Snabbhetsindex
SL. . . . . . . Spelledare
SLP . . . . . Spelledarperson
STY . . . . . Styrka
STYK. . . . Styrkekrav
SYN. . . . . Syn
[T] TÅL/2
T100 . . . . Procentslag
T6 . . . . . . Sexsidig tärning
TÅL . . . . . Tålighet
UK. . . . . . Utmattningskolumner
VIL. . . . . . Viljestyrka
VINIT . . . Vinna INITiativvärde

( ) Parenteser används i formler och för kommentarer.
[ ] Hakparenteser används för att ange grundchanser och för att ange att en regel är frivillig.
<> Vinkelparenteser används för att markera att en term skall ersättas med en annan term.
| Ett rakt streck skiljer saker som är alternativ till varandra (ett och bara ett alternativ får väljas).
* Används för att markera en fotnot.

CHECKLISTA: SKAPA ROLLPERSON

Här presenteras en komplett checklista som man kan följa när man skapar en rollperson. Listan är indelad i steg som skall utföras i tur och ordning. När spelaren uppmanas välja har han fritt fram att välja utifrån de alternativ som presenteras.

1. Grundläggande förhållanden

1.1 Välj kön (man eller kvinna).
1.2 Välj ras (exempelvis människa, alv, dvärg eller tirak).
1.3 Välj hemort.
1.4 Välj kultur (primitiv eller civiliserad).
1.5 Välj namn (se sidorna 148–149 för förslag).

2. Attribut

2.1 Bestäm attribut med 3T6.
2.1.1 STY (styrka).
2.1.2 TÅL (tålighet).
2.1.3 RÖR (rörlighet).
2.1.4 PER (personlighet).
2.1.5 PSY (psyke).
2.1.6 VIL (vilja).
2.1.7 BIL (bildning).
2.1.8 SYN (syn).
2.1.9 HÖR (hörsel).
2.2 Eventuellt modifieras attributen enligt tabell R1-3.

3. Ålder

3.1 Bestäm ålder (=BIL+Ob3T6).
3.1.1 Rollpersoner över 35 år använder tabell R1-7.
3.1.2 Rollpersoner under 18 år använder tabell R1-8.
3.1.3 Skenbar ålder för alver (tabell R1-9).
3.1.4 Skenbar ålder för dvärgar (tabell R1-10).

4. Karaktärsdrag

4.1 Välj eller bestäm karaktärsdrag.
4.1.1 Lojalitet (välj eller slå 3T6).
4.1.2 Heder (välj eller slå 3T6).
4.1.3 Amor (välj eller slå 3T6).
4.1.4 Aggression (välj eller slå 3T6).
4.1.5 Tro (välj eller slå 3T6).
4.1.6 Generositet (välj eller slå 3T6).
4.1.7 Rykte (börjar på 5).
4.1.8 Tur (börjar alltid på 11).

5. Grundchanser för färdigheter

5.1 Beräkna grundchanserna för de färdigheter som finns angivna på rollformuläret. Se sidan 28.
5.1.1 TÅL/2 för färdigheter med [T].
5.1.2 RÖR/2 för färdigheter med [R].
5.1.3 PSY/2 för färdigheter med [P].
5.1.4 BIL/2 för färdigheter med [B].
5.1.5 (RÖR+PSY)/4 för färdigheter med [RP].
5.1.6 (PER+PSY)/4 för färdigheter med [PP].
5.1.7 (PSY+SYN/4 för färdigheter med [PS].
5.2 Grundchans för Modersmål = PSY.

6. Bakgrundshistoria & familj

6.1 Välj födelsedag (eller använd tabell R1-13 till R1-16).
6.2 Syskon (se tabell R1-17).
6.3 Föräldrarna (se tabell R1-18).
6.4 Familjetabellen (slå ett slag på familjetabellen R1-21).

7. Bakgrundstabeller

7.1 Se tabell R1-22, R1-23 och R1-24 för att avgöra hur många slag som skall slås på huvudtabellen.
7.2 Slå på huvudtabellen (tabell R1-25) och gå vidare:
7.2.1 Börd (tabell R1-26, R1-27).
7.2.2 Föremål & ägodelar (tabell R1-28).
7.2.3 Förmögenheter (tabell R1-29).
7.2.4 Egendom (tabell R1-30, R1-31, R1-32).
7.2.5 Mentala egenskaper (tabell R1-35).
7.2.6 Fysiska egenskaper (tabell R1-36).
7.2.7 Övernaturliga egenskaper (tabell R1-37).
7.2.8 Händelser (tabell R1-38).
7.2.9 Extraslag på Familjetabellen (tabell R1-21).
7.2.10 Nackdelar (tabell R1-39).

8. Härledda värden

8.1 Bestäm Chockvärde = (STY+TÅL+VIL)/3.
8.2 Bestäm Kroppsbyggnad (se tabell R1-41).
8.3 Skadekolumner (se tabell R1-41).
8.4 Utmattningskolumner (UK) (se tabell R1-42).
8.5 Längd (se tabell R1-44).
8.5.1 Rollpersoner under 18 år använder tabell R1-8.
8.6 Vikt (se tabell *R1-44*).
8.6.1 Modifiera vikt enligt tabell R1-43.
8.6.2 Frivillig viktvariation (lägg till 2T6–7 kg).
8.7 Beräkna Förflyttning (FÖR) enligt tabell R1-45.
8.8 Beräkna Bärförmåga (BF) enligt tabell R1-46.
8.9 Grundskada (H, K, S) beräknas enligt tabell R1-47.
8.10 Slå fram vapenarm (sidan 64).
8.11 Beräkna VINIT = (RÖR/2+Stridsvana)/2.
8.12 Beräkna Insikt = (PSY+SYN)/10+(Stridsvana/2).

9. Familjens huvudnäring

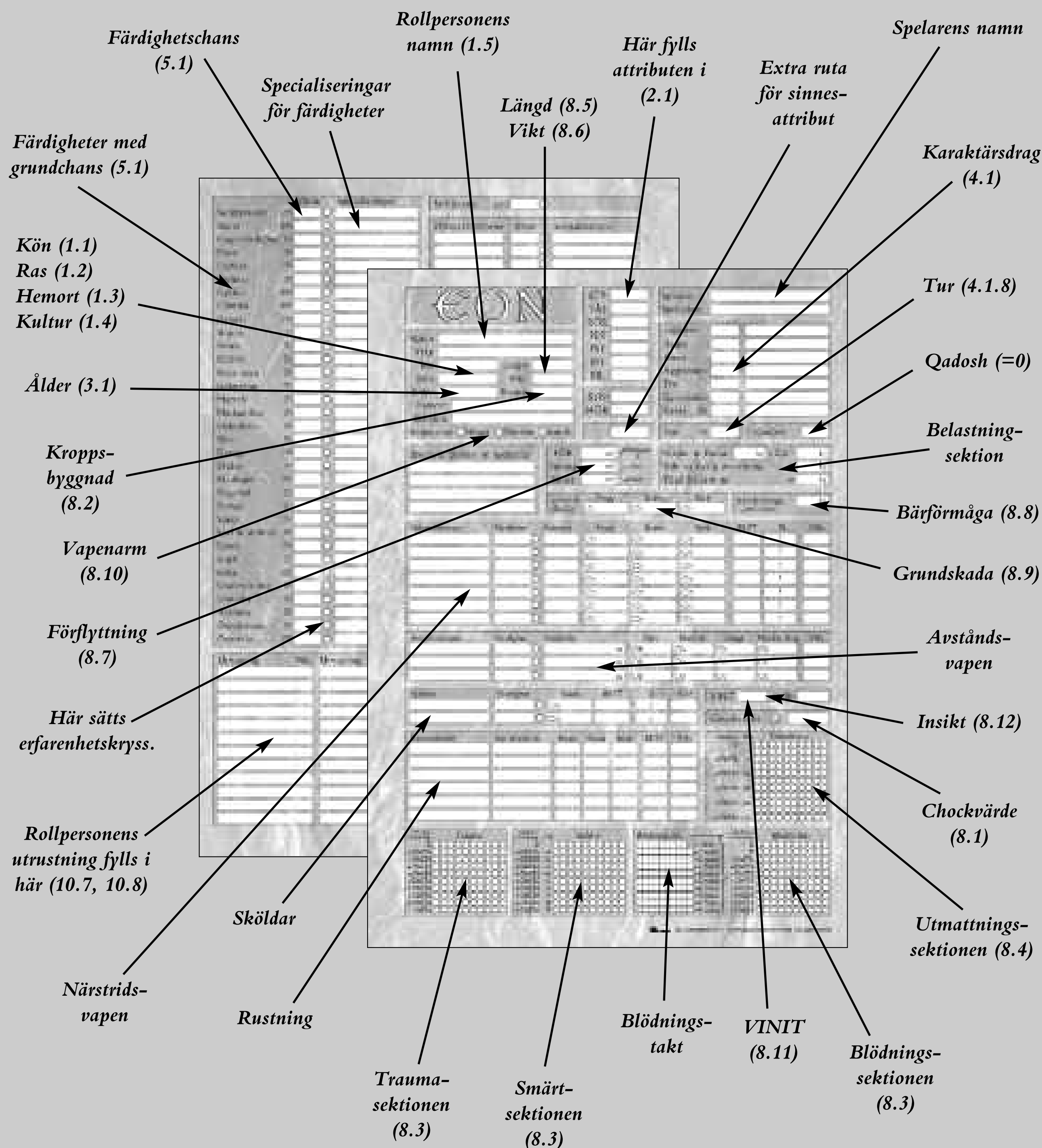
9.1 Bestäm familjens huvudnäring (tabell R1-48 till R1-54).
9.1.1 Fördela Ob1T6+1 enheter vardera på de fyra angivna färdigheterna.

10. Yrke

10.1 Välj yrke (se sida 69).
10.2 Slå de tre framgångsslagen.
10.3 Använd angivna enheter för att höja de listade yrkesfärdigheterna.
10.4 Använd angivna enheter för att höja de listade specialfärdigheterna.
10.5 Använd angivna enheter för att höja valfria färdigheter.
10.6 Öka rollpersonens startkapital.
10.7 Välj startutrustning (se sidan 90).
10.8 Köp ytterligare startutrustning för startkapital.
10.9 Kontakter (se sida 93).

Rollformuläret

Varje rollperson har ett eget rollformulär. På rollformuläret skriver spelaren alla fakta, uppgifter och anteckningar om rollpersonen. Längst bak i denna regelbok finns ett rollformulär som går att kopiera, alternativt kan man köpa färdigtryckta fyrsidiga formulär som ges ut av Neogames.



KAPITEL TVÅ

ROLLPERSONEN

Dunbaton red fram över slagfältet mot dvärgkrigaren – ledaren för armén med de kortväxta. Kiyona följde efter med det alviska långsvärdet, färgat av svart tirakblod, fortfarande draget.

”Riddar Dunbaton”, sade dvärgen, ”jag är hedrad av er närvaro. Er lans har gjort mycken nytta på detta slagfält.”

”Kharzim klan Ghor”, svarade riddaren, ”eder yxa hedrar vilken armé som helst, fiende som vän”, och gav därmed de hedersbetygelser som dvärgisk etikett krävde.

”Jag tackar Er för de orden”, replikerade Kharzim, ”men säg mig, vem är alvkvinnan?” Det sista sades med yttersta misstänksamhet, men Kiyona reagerade inte ens.

Dunbaton nickade åt Kiyonas håll – allt hon gjorde var att höja blicken en aning. Dunbaton citerade sången han en gång lärt sig av Emrynn: ”Kiyona av Léarams stam, en krigare av huset Dah'touin, även känd som Stridsängeln från Dunbaton. En fiende av väldig styrka, en vän av stort värde, en svärdssvingare och tirakklyvare. Era liv får längre lopp om ni går ur hennes väg. Mer än duglig är hon med Carwelans svärd” – vid nämnandet av den legendariske alviska hjälten rös dvärgarna till – ”inga lätta sår skänker hon när det svingas. Väldig är hennes skörd av fiender, glesnade deras stammars led.”

Dunbaton såg ut över slagfältet – etthundra döda tiraker färgade gräset svart, många av dem märkta med carwelansvärdets rena skärande hugg. ”Men det har ni nog märkt själva.”

ATT SKAPA EN ROLLPERSON

Rollpersonen är spelarens alter ego i fantasyvärlden Mundana och spelarens uppgift är att spela rollpersonen så väl som möjligt. Eftersom rollpersonen är en påhittad person kan spelaren agera på sätt som denne själv aldrig skulle vilja eller våga. Mycket av nöjet med att vara spelare ligger i att spela sin rollperson efter dennes beteende, livsmål och förmågor och samverka med de andra spelarnas rollpersoner.

Förberedelser

Innan spelet kan komma igång måste varje spelare ha en rollperson att sköta. Vanligast är att man skapar en rollperson med hjälp av reglerna och tärningar under spelledarens överinseende. Alternativt kan spelledaren fixa färdigframslagna rollpersoner innan spelet börjar. Om spelledaren litar på spelarna kan spelarna tillåtas ta fram sina rollpersoner själva i förväg. På sidan 17 finns en praktisk checklista som med fördel kan användas när man skall skapa en rollperson.

Observera att dessa regler inte är avsedda att ta fram genomsnittliga invånare i Mundana – reglerna är snarare konstruerade för att ta fram intressanta rollpersoner!

Man eller kvinna

Det första som skall bestämmas är rollpersonens kön. Observera att rollpersonens kön inte behöver vara samma som spelarens kön, men det är lättare att rollspela en person som har samma kön som spelaren.

Det finns dock inga hinder att välja annorlunda och är man en erfaren rollspelare och vill ha lite mer utmaning kan man gott prova på att spela det motsatta könet. Spelaren väljer själv om rollpersonen skall vara man eller kvinna.

Andra raser

De flesta rollpersoner är människor, men inte alla. Det finns möjlighet att spela icke-mänskliga varelser, som alv, dvärg eller tirak. Det här är dock något som spelledaren måste godkänna – om spelledaren inte vill ha icke-mänskliga rollpersoner kan spelledaren vägra tillåta en spelare att spela en sådan. Dessa varelser har vissa fördelar, men dessa balanseras ganska effektivt av det faktum att varelsen i människors ögon är främmande. Mundana är trots allt en människodominerad värld. I kapitel sex beskrivs de olika folkslagen som lever i Mundana.

Hemort

Spelaren bestämmer, tillsammans med spelledaren, vilken hemort och från vilket rike som rollpersonen kommer ifrån. Det är lämpligt att välja en hemort som ligger i närheten av de platser där spelledaren har tänkt sig att de flesta av äventyren skall utspela sig och han har all rätt att lägga in sitt veto om spelaren väljer att härstamma från ett opassande rike. I kapitel sex beskrivs några av de viktigaste av Mundanas länder i korthet så här kan spelaren och spelledaren tillsammans avgöra vad som är troligt som hemland.

Utöver det rike man kommer ifrån så bör man avgöra från vilken del av landet eller från vilken stad rollpersonen kommer.

Kultur

Beroende på varifrån rollpersonen kommer så är denne uppväxt i ett samhälle med viss kulturell nivå. Det finns två kulturella nivåer i Eon: *Primitiv* och *Civiliserad*. Spelaren väljer (med spelledarens godkännande) vilken kulturell nivå rollpersonens samhälle har. Observera att gränsen dock är något luddig mellan de två nivåerna – det är meningen att rollpersonen själv skall bestämma de exakta detaljerna.

Primitiv kultur: Med primitiv kultur avses sådana kulturer som inte bor i större samhällen eller städer och som inte har en strikt samhällsstruktur. Typiska utmärkande egenskaper för en primitiv kultur är att det saknas utvecklat jordbruk, högre teknologi, vetenskap, ekonomiska strukturer samt statsbildning. Nomader, barbarer, infödingar och vildmarksmän kommer alla från primitiva kulturer.

Civiliserad kultur: Med en civiliserad kultur avses högre stående samhällen, exempelvis sådana kulturer som är i stånd att bygga stora städer, som har ett utvecklat jordbruk och som åtminstone har en rudimentär vetenskap, ekonomisk struktur samt administrativa funktioner. Exempel på civiliserade strukturer är alla samhällen med större städer och ett framstående jordbruk.

Kvinnliga attribut [Frivillig regel]

Om man vill kan man låta kvinnliga rollpersoner få ett eller två steg mindre (–1 eller –2) i STY när de skapas och kompensera detta genom att höja ett eller två av attributen TÅL, RÖR, PER, PSY, VIL eller BIL med ett steg (+1), beroende på hur mycket man sänkte STY. Spelaren bestämmer vilket eller vika attribut som skall höjas. Observera att inget attribut kan sänkas under 1 (men däremot kan det höjas över 18) till följd av dessa modifieringar. Denna regel gäller endast människor och alver, dock inte eyren.

Namn

Rollpersonens namn väljs av spelaren men spelledaren har rätt att förbjuda namn som är opassande.

Komiska namn eller namn som inte passar in kan lätt förstöra spelstämningen. Kända fantasynamn som Frodo, Conan och Gandalf, liksom kända 'historiska' namn som Robin Hood, MacLeod och Vlad Dracul, bör undvikas.

På sidorna 148–149 finns det namnförslag för alla Mundanas raser och kulturer. Det kan vara lämpligt för spelaren att titta igenom dessa och därefter välja ett lämpligt namn.

ATTRIBUT

Alla rollpersoner är olika, på ett eller annat sätt. För att visa detta beskrivs rollpersonen med grundläggande egenskaper som kallas för *attribut*. Attributen är rollpersonens grundförutsättningar och ju högre värde dessa har desto bättre. De sju grundläggande attributen som används i Eon är Styrka (STY), Tålighet (TÅL), Rörlighet (RÖR), Personlighet (PER), Psyke (PSY), Vilja (VIL) och Bildning (BIL). Dessutom finns två speciella attribut för Syn (SYN) och Hörsel (HÖR).

Att slå fram attribut

Attributen slås fram med tärningar och värdet varierar vanligen mellan 3 och 18, där högt är bra och lågt är dåligt. Värdena kan modifieras beroende på rollpersonens ursprung. De modifierade värdena på attributen kan som lägst vara ett (1). Det finns däremot ingen teoretisk övre maxgräns. Se tabell R1-2 för en sammanfattning av de olika attributen och deras treställiga förkortning.

Det normala sättet att slå fram rollpersonens attribut är att slå 3T6 nio gånger – en gång för varje attribut. Detta ger ett medelvärde på 10,5 på attributen – en fullständigt normal person med andra ord. Observera att man inte slår obegränsade slag (Ob) för attribut – då detta skulle kunna resultera i abnormt höga attribut.

En rollperson bör helst vara något bättre än genomsnittet för att klara sig. Är spelaren erfaren eller bara söker extra hårt motstånd så är det inget fel att ha en rollperson med låga värden på attributen. Det kan tvärtom bidra till ett intressantare spel om man rollspelar bra.

Attribut	Förkortning
Styrka	STY
Tålighet	TÅL
Rörlighet	RÖR
Personlighet	PER
Psyke	PSY
Vilja	VIL
Bildning	BIL
Syn	SYN
Hörsel	HÖR

Tabell R1-2: Rollpersonens attribut

Alternativa metoder [Frivillig regel]

Vill spelledaren ha lite bättre rollpersoner (många av rollpersonerna är ju trots allt hjältar) kan spelledaren tillåta någon av nedanstående metoder, vilka ger något bättre resultat än den ovanstående. Använder man någon av dessa metoder bör den användas för samtliga rollpersoner för att undvika orättvisor.

Anpassad metod: Slå 3T6 nio gånger, skriv upp resultaten och välj sedan vilket attribut som skall ha vilket värde.

Höga attribut: Slå alla attribut i tur och ordning med 4T6, men ta bort den tärning som visar lägst resultat.

Attribut för hjältar: Slå alla attribut i ordning med 2T6+9. Denna metod bör bara användas i undantagsfall.

Styrka (STY)

Styrka (STY) är ett mått på hur stark rollpersonen är, både ren råstyrka och styrketeknik. Det används exempelvis när rollpersonen försöker lyfta tunga saker, bära tung utrustning en längre tid, hur mycket extra skada rollpersonen gör med närstridsvapen eller då rollpersonen försöker bända isär ett fängelsegaller.

Tålighet (TÅL)

Tålighet (TÅL) är ett mått på hur pass uthållig, tålig, robust och motståndskraftig mot utmattning, sjukdomar, svält och sömnbrist rollpersonen är. Tålighet påverkar exempelvis hur mycket rollpersonen orkar bära, hur snabbt rollpersonen förflyttar sig, hur mycket skada rollpersonen tål och hur gifter, alkohol och droger påverkar rollpersonen.

Rörlighet (RÖR)

Rörlighet (RÖR) beskriver rollpersonens smidighet, vighet, motorik, reflexer, snabbhet och koordination av sina kroppsdelar. Det visar hur bra man är på utföra komplexa och svåra kroppsrörelser. Rollpersonen använder rörlighet under strid, för att springa snabbt och för att ducka.

Personlighet (PER)

Personlighet (PER) är ett mått på hur bra rollpersonen ser ut, hur pass stark utstrålning rollpersonen har, men också attraktionskraft och karisma. Ett högt värde i personlighet betyder exempelvis att rollpersonen har lätt att komma överens med folk, rollpersonen har lätt att få vänner och rollpersonen kan övertyga och leda andra. Ett lågt värde kan betyda ett groteskt utseende eller otrevligt beteende.

Psyke (PSY)

Psyke (PSY) avgör hur intelligent och psykiskt stark rollpersonen är. Ett högt värde på PSY är bra att ha om man skall kunna dra logiska slutsatser, resonera, se sammanband, komma ihåg saker, ägna sig åt magi och för att inte drabbas av mentala sjukdomar.

Vilja (VIL)

Vilja (VIL) avgör hur viljestark och envis rollpersonen är. Vilja används exempelvis då rollpersonen skall behålla medvetandet eller klara av att tvinga sig själv till något påfrestande eller något otrevligt eller för att inte bli skrämd av hemska upplevelser.

Bildning (BIL)

Bildning (BIL) är ett mått på hur pass allmänbildad, beläst och erfaren rollpersonen är. Höga värden kan innebära att rollpersonen har studerat vid skola, kanske rent av vid något universitet, annars är det troligast att rollpersonen har fått sin kunskap genom erfarenhet. Bildning ger rollpersonen kunskaper om grundläggande saker som vem som är kung i landet, hur mycket ett stop öl kostar på värdshuset, vad floden utanför byn heter eller hur lång tid det tar att gå till grannbyn.

Syn (SYN)

Syn (SYN) är ett mått på hur bra rollpersonens kan uppfatta saker och ting med synen samt hur bra den visuella iakttagelseförmågan och varseblivningen är. Syn används för att passivt upptäcka en gömd person, uppfatta synliga avvikelser eller för att lägga märke till ett bakhåll. Ett värde på fem eller lägre betyder med största sannolikhet att rollpersonens syn är nedsatt. Låga värden kan innebära att rollpersonen behöver förstoringsglas eller att rollpersonen bara är extremt disträ.

Hörsel (HÖR)

Hörsel (HÖR) är ett mått på hur skarp rollpersonens hörsel är och hur bra rollpersonen är på att uppfatta låga och för andra omärkbara ljud. Hörsel används för att passivt varsebli någon som försöker smyga i mörker och för att höra vad folk säger. Ett värde på fem eller lägre betyder med största sannolikhet att rollpersonens hörsel är nedsatt. Låga värden kan innebära att rollpersonen behöver en tratt som förstärker ljud.

Attribut för andra raser

Spelar man en person av en annan ras än människa eller en människa från ett speciellt folkslag (som exempelvis kraggbarbarer), kommer attributen att ändras. Se tabell R1-3 för vilka modifikationer som gäller. Attributen bör modifieras med en gång, eftersom de används för att räkna ut andra värden.

Observera att SYN och HÖR är människors, tirakers, misslors, alvers och dvärgars primära sinnen. Det finns dock monster och varelser som har andra primära sinnen. Följande alternativa primärsinnen finns: Lukt (LUK), Smak (SMA), Känsel (KÄN), Ekohörsel (EKO), Värmesyn (VÄR) och Andeförnimmelse (AND). Observera att de flesta raser även har sekundära sinnen (hos människor är lukt, smak och känsel sekundära sinnen). De primära sinnena är de som varelsen använder för att uppfatta sin omgivning. De sekundära är av mer underordnad karaktär. Mer information om dessa sinnesattribut finns i *Monster i Mundana*.

Höja attribut [Frivillig regel]

En rollperson är inte begränsad till att bara träna sina färdigheter utan även attributen kan förbättras. Hur detta går till varierar något beroende på vilket attribut som skall förbättras och detta beskrivs i det här stycket. Fem av en rollpersons attribut kan tränas, STY, TÅL, RÖR, VIL och BIL. De övriga kan inte höjas på andra sätt än med kraftfull magi eller gudagåvor. Då man slår för att höja lägger man alltid till sin attributmodifikation (om någon) till tärningsslaget.

Styrka (STY): Rollpersonens STY tränas vanligen upp med tyngder och andra fysiskt ansträngande aktiviteter. Efter 80 timmars träning får rollpersonen slå ett förbättringsslag med Ob3T6 över STY för att höja attributet ett steg. Rollpersonen kan som mest träna sin STY under fyra timmar per dygn och fyra gånger per vecka utan att förstöra för kroppen. Minst åtta timmars träning per vecka krävs för att få slå förbättringsslaget. Om rollpersonen tränar helt själv utan hjälp av en lärare blir förbättringsslaget en nivå lägre (–Ob1T6). Observera att höjd STY medför att man måste räkna om Chockvärde, Bärförmåga (BF), Grundskada H och Grundskada K.

Tålighet (TÅL): En rollpersons TÅL tränas främst genom olika konditionsövningar såsom löpning, simning eller ridning. Efter 80 timmars träning får rollpersonen slå ett förbättringsslag med Ob3T6 över TÅL för att höja attributet ett steg. Man kan som mest träna sin TÅL under fyra timmar per dygn utan att förstöra för kroppen. Dessutom krävs minst fyra timmars träning per vecka. Om rollpersonen tränar helt själv utan hjälp av en lärare blir förbättringsslaget en nivå lägre (–Ob1T6). Observera att höjd TÅL medför att man måste räkna om Chockvärde, Utmattningskolumner (UK), Förflyttning (FÖR) och Bärförmåga (BF).

Rörlighet (RÖR): Genom olika smidighetsövningar som svärdsfäktning, dans och olika stridskonster kan en rollperson även öka sin RÖR markant. Efter 80 timmars träning får rollpersonen slå ett förbättringsslag med Ob3T6 över RÖR för att höja attributet ett steg. Man kan som mest träna sin RÖR under fyra timmar per dygn utan att förstöra för kroppen. Minst åtta timmars träning per vecka krävs dessutom för att få slå förbättringsslaget. Om rollpersonen tränar helt själv utan hjälp av en lärare blir förbättringsslaget en nivå lägre (–Ob1T6). Observera att höjd RÖR medför att man måste räkna om Förflyttning (FÖR), VINIT, Grundskada H och Grundskada S.

Personlighet (PER): En rollpersons PER kan inte förbättras genom träning. Däremot kan diverse färdigheter som Övertalning, Förföra eller Diplomati ge en förbättrad social kompetens.

Psyke (PSY): Attributet PSY kan inte höjas genom träning. Det finns inget sätt att öka en rollpersons PSY efter födelsen.

Vilja (VIL): Rollpersonens VIL tränas främst genom olika typer av överlevnadsträning, meditation, mentalt ansträngande stridskonster eller genom att konfrontera sina rädslor och fobier. Efter 160 timmars träning får rollpersonen slå ett förbättringsslag med Ob3T6 över VIL för att höja attributet ett steg. Man kan som mest träna sin VIL under åtta timmar per dygn utan att bli mentalt förstörd. Minst 24 timmars träning per vecka krävs för att få slå förbättringsslaget. Observera att höjd VIL medför att man måste räkna om Chockvärde och Utmattningskolumner (UK).

Bildning (BIL): Rollpersonens BIL tränas genom att läsa böcker, närvara på föreläsningar och hålla sig uppdaterad genom att lyssna på rykten och vad lärda har att säga. Efter 80 timmars träning får rollpersonen slå ett förbättringsslag med Ob3T6 över BIL för att höja attributet ett steg. Man kan som mest 'träna' sin BIL under åtta timmar per dygn utan att bli mentalt utmattad. Det krävs minst åtta timmars träning per vecka.

Syn (SYN): Rollpersonen SYN kan inte förbättras genom träning eller några andra naturliga sätt.

Hörsel (HÖR): Rollpersonens HÖR kan inte förbättras genom träning eller några andra naturliga sätt.

Människofolk	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Adasier	–2	+3	+2	–1	–1	–	–2	+2	+1
Aunurier	+1	+1	–	–	–	+1	–1	–	–
Cirefalier	–	–	–	+1	–	–	+1	–	–2
Darkener	+1	+1	–	–	–	–	–1	–	–
Eyren*	+2	+2	+1	–	–1	+3	–2	–	–
Kamorianer	+1	+1	+1	–	–	–	–2	–	–
Kragg*	+4	+3	–1	–1	–1	+2	–2	–	–
Lalaster	–1	–	+2	–	–	–	–1	–	–
Rauner	–	+1	–	–	–	+1	–1	–	–
Tauper	–1	–1	–	–1	+1	–	+1	–1	–1
Tosher	–2	–	+2	–2	–	+1	–2	+2	+2
Vanarer**	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Veddo	–1	+2	–1	–1	–	+2	–1	+1	–
Zhaner	–	+1	–	–	–	–	–	–	–

* Två olika grupper (en manlig och kvinnlig) av samma folkslag.
** Vanarer är de 'vanliga' människorna i Mundana – åtminstone från Jargien i väst till Consaber i öst.

Alver*	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Henéa	–2	–1	+3	–1	–	–	–	+2	+3
Kiriya	–	–	–	+3	–	–	–	+1	+1
Léaram	–	+2	+1	–1	–	+1	–	–	+2
Pyar	–	–	–	+1	–	–	–	+1	+1
Sanari	–	–1	–	–	+2	+2	–	+2	–
Thism	+1	–	+1	–1	–	+1	–	+1	+1

* Gäller för normala alver som kan användas som rollpersoner.

Dvärgar	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Drezin	+1	+2	–1	–2	+2	+4	–	–	–
Ghor	+4	+4	–1	–	–	+2	–	–	–
Roghan	+4	+3	–1	–1	–	+3	–	–	–
Zolod	+2	+2	–1	+2	–	+1	–	–	–

Misslor	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Misslor	–2	–2	–	+2	–	–	–	+1	+3

Tiraker	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Marnakh*	+2	+3	–	–	–	–	–	–	–
Bazirk	+3	+3	–	–1	–	–	–	–	–
Frakk	+3	+4	–	–2	–1	–	–1	–	–

* De flesta rollpersonstiraker hör till Marnakh.

Gûrder	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Marnakh	–2	–1	+2	–1	–2	–1	–2	+1	+1
Bazirk	–1	–	+3	–2	–2	–1	–2	+1	+1
Frakk	–1	+1	+2	–2	–2	–1	–2	+1	+1

Trukher	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Marnakh	+5	+6	–1	–1	–1	+1	–2	–	–
Bazirk	+6	+8	–2	–2	–2	+1	–2	–1	–1
Frakk	+8	+9	–2	–2	–2	+1	–2	–1	–1

Tabell R1-3: Attributmodifikationer för de olika raserna i Mundana. För information om dessa, se kapitel sex.

ROLLPERSONENS ÅLDER

Rollpersonens ålder visar på hur många levnadsår denne har haft, vilket i sin tur kan påverka rollpersonens kunskaper. Åldern räknas annorlunda för alver och dvärgar då dessa har en så kallad skenbar ålder. Äldre rollpersoner kan få negativa attributmodifikationer men samtidigt få mer enheter att köpa färdigheter för.

Ålder

Rollpersonen startar spelet med en ålder av sin BIL+Ob3T6 år. Detta visar att hög bildning tar tid och äldre personer kan oftast mer än en yngre person. Självklart är det fritt fram att välja sin ålder om spelledaren så tillåter. Om man är väldigt ung eller gammal kan detta påverka ens attribut samt antal enheter man får för att köpa färdigheter. Attributmodifikationer kan ändras omedelbart på rollformuläret medan enhetsmodifikationer antecknas vis sidan av till dess att det blir dags att köpa färdigheter (se kapitel fyra och tabell R1-63). Hög ålder kan även ge extra slag på bakgrundstabellerna, se sidan 34.

Unga rollpersoner

Rollpersoner som är yngre än 18 år har lägre värden på sina attribut samt minskad kroppslängd. Observera att en rollpersons vikt i sin tur är beroende av rollpersonens längd. Attributen och längden modifieras med värden från tabell R1-8. Längd och vikt beskrivs på sidan 63. Riktigt unga rollpersoner som är mellan 12 och femton år får bara hälften så många enheter – till både yrkesfärdigheter och valfria färdigheter. Ännu yngre rollpersoner (yngre än 12) får inte välja yrke alls. Då en ung rollperson fyller 16 år får rollpersonen den andra halvan med enheter. Se tabell R1-4. Det kan vanligen vara problematiskt att spela allt för unga rollpersoner. Inte bara regeltekniskt utan även socialt då de flesta inte tar ungdomar på allvar. Spelledaren måste alltid godkänna om man spelar någon som är väldigt ung.

Uppväxt

Unga rollpersoner växer upp så småningom. När rollpersonen stiger en åldersgrupp ökar attributen med ett efter vad som beskrivs på tabell R1-8 och dessutom kommer längden att modifieras motsvarande ett steg i tabellen. Om rollpersonen har väldigt höga attribut kan dessa göra att rollpersonen är väldigt stark, tålig eller bildad redan som ung. Det är dock upp till spelledaren och spelaren att använda sitt sunda förnuft vid dessa tillfällen. Istället för att slå om kroppsbyggnaden när de blir äldre så gäller följande för rollpersoner som är yngre än 14 år: Vintern det året då rollpersonen fyller 14 år så ökar Kroppsbyggnaden automatiskt ett steg, till exempel från Klen till Svag eller från Svag till Normal.

Exempel:

En rollperson som är tretton och som fyller fjorton ökar sin STY, TÅL, PER, PSY, VIL och BIL med ett (+1). Detta ser man på att en person mellan 12–13 år har –3 i STY, TÅL, PSY, VIL, BIL samt –2 i PER. När han fyller 14 tittar han på raden för åldern 14–15 och modifierar sin attribut efter dessa värden. Detta kompenserar den sänkningen som han fick när han först skapades. Dessutom blir han 10 cm längre och hans kroppsbyggnad ökar ett steg uppåt.

Att åldras

Då rollpersonen blir gammal så slits kroppen och minnet blir inte vad det en gång var. För de flesta människor gäller att från det år rollpersonen fyllt 35 år, så måste ett slag på åldringstabellen (tabell R1-7) göras varje vinter. Effekterna nedan gäller för människor, misslor och tiraker. Alver och dvärgar slår varje skenbart år.

Äldre rollpersoner har som regel hunnit syssla med mer saker och lär sig därför mer färdigheter. Om rollpersonen är 30–39 år eller äldre så erhålls 10 extra enheter som kan användas för att höja valfria färdigheter. För vart tionde år efter detta får han ytterligare fem (5) enheter. Se även tabell R1-6. Observera att mängden enheter ökar beroende på rollpersonens faktiska ålder – inte den skenbara. Således är det inte otroligt att i synnerhet alver har ett antal fler enheter till färdigheter än de mer kortlivade folken. Spelledaren kan mycket väl besluta en maxålder som rollpersonerna får lov att vara.

Skenbar ålder

Både alver och dvärgar åldras långsammare än människor om många andra varelser. Dvärgarns åldrande börjar bromsas upp vid 20 års ålder då dvärgar räknas som färdigväxta. Alvernas åldrande går långsammare ju äldre alven blir. Vad som gäller anges i tabell R1-9 och R1-10. Den skenbara ålder är den man slår fram i tabell R1-5 och avser hur gammal alven eller dvärgen ser ut om man jämför med en människa. Den skenbara åldern används dessutom i vissa regler, exempelvis åldringstabellen. Mer information om alver och dvärgar finns i böckerna som behandlar dessa två raser. Alltför gamla alver är olämpliga som rollpersoner då de vanligen börjat bli inåtvända samt bär mycket kunskap och vishet från de århundraden som de levt (vilket kan vara väldigt svårspelat). Spelare som har alver som sina rollpersoner bör fråga om tillåtelse om alven är tänkt att vara över 80 år (faktisk ålder) då detta kan rubba balansen i spelgruppen. Ju yngre alven är desto enklare är den att spela.

Ålder	Enheter*
6–11	Inga yrkesfärdigheter, men rollpersonen får dock 20 valfria enheter**
12–15	× 0,5
16+	Ingen förändring

* Mängden enheter till färdigheter minskar beroende på den faktiska åldern – inte den skenbara.
** En så här ung rollperson har inte hunnit arbeta inom något yrke ännu och får därför inga enheter för att höja yrkesfärdigheter. Däremot får rollpersonen 20 enheter att använda på valfria färdigheter.

Tabell R1-4: Sammanfattning av yrkesregler för unga rollpersoner.

Ålder = BIL + Ob3T6 *
* För alver och dvärgar är detta den *skenbara* åldern.

Tabell R1-5: Rollpersonens ålder baserad på BIL. Spelledaren kan, om spelaren vill det, låta rollpersonen vara ännu äldre.

Faktisk ålder*	Valfria enheter
30–39	+10 enheter
40–49	+15 enheter
50–59	+20 enheter
60–69	+25 enheter
70–79	+30 enheter
80–89	+35 enheter
90–99	+40 enheter
100+	+45 enheter

* Med faktisk ålder avses dvärgar och alvers verkliga ålder (inte den skenbara åldern).

Tabell R1-6: Extra enheter för hög ålder.

1T100	Effekt av att åldras / attribut når noll
1–5	Ingen effekt
6–20	STY–1, Rollpersonen drabbas av slaganfall.
21–35	TÅL–1, Rollpersonen blir sjuk och dör med kraftiga hostattacker.
36–50	RÖR–1, Drabbas svårt av ledvärk och blir totalt vanför. Kroppen tynar bort, musklerna förtvinar och rollpersonen blir hjälplöst sängliggande. Rollpersonen dör inom kort.
51–65	PSY–1, Tynar snabbt bort efter att ha drabbats av sinnesslöhet och glömska.
66–80	VIL–1, Rollpersonen tappar viljan att leva och slutar att äta.
81–90	HÖR–1, Rollpersonens hörsel försämras så kraftigt att rollpersonen i praktiken blir döv.
91–100	SYN–1, Rollpersonens syn försämras så kraftigt att rollpersonen blir blind.

Tabell R1-7: Effekter av att åldras samt vad som inträffar då attributet når noll. Slag görs varje år efter rollpersonen fyllt 35 år.

Ålder	STY*	TÅL*	RÖR*	PER*	PSY*	VIL*	BIL*	SYN*	HÖR*	Längd**
6–7	–6	–6	–3	–3	–6	–6	–6	–	–	–60 cm
8–9	–5	–5	–2	–3	–5	–5	–5	–	–	–40 cm
10–11	–4	–4	–1	–2	–4	–4	–4	–	–	–30 cm
12–13	–3	–3	–	–2	–3	–3	–3	–	–	–25 cm
14–15	–2	–2	–	–1	–2	–2	–2	–	–	–15 cm
16–17	–1	–1	–	–1	–1	–1	–1	–	–	–5 cm

* Attributen kan aldrig bli lägre än ett.
** Gäller endast för människor. Andra raser har andra modifikationer (som inte beskrivs i denna regelbok).

Tabell R1-8: Modifikationer för unga rollpersoner.

Faktisk ålder	Alvens skenbara ålder
14 – 15	14
16 – 18	15
19 – 20	16
21 – 23	17
24 – 27	18
28 – 31	19
32 – 35	20
36 – 41	21
42 – 47	22
48 – 54	23
55 – 63	24
64 – 72	25
73 – 84	26
85 – 98	27
99 – 114	28
115 – 137	29
138 – 165	30
166 – 198	31
199 – 237	32
238 – 284	33
285 – 340	34
341 – 407	35
408 – 487	36
488 – 583	37

Tabell R1-9: Ålder för alviska rollpersoner.

Faktisk ålder	Dvärgens skenbara ålder
18 – 19	19
20 – 21	20
22 – 23	21
24 – 25	22
26 – 27	23
28 – 29	24
30 – 31	25
32 – 33	26
34 – 35	27
36 – 37	28
38 – 39	29
40 – 41	30
42 – 43	31
44 – 45	32
46 – 47	33
48 – 49	34
50 – 51	35
52 – 53	36
54 – 55	37
56 – 57	38
58 – 59	39
60 – 61	40
62 – 63	41
64 – 65	42

Tabell R1-10: Ålder för dvärgiska rollpersoner.

KARAKTÄRSDRAG

Det finns nio karaktärsdrag som används för att beskriva hur rollpersonen reagerar på olika situationer. Karaktärsdragen är sådana saker som är så grundläggande för beteendet att om man inte rollspelar dem så är det mycket illa, och bör bestraffas genom att de sänks (eller höjs). Karaktärsdragen är en hjälp för rollspelandet och inte en regelmekanism som slaviskt skall följas, utan de bör främst användas som ett hjälpmedel.

Mer om karaktärsdrag

Olika folkslag, och olika stammar av ett visst folkslag, har vissa gemensamma karaktärsdrag. Exempelvis har dvärgar ofta höga värden i *Lojalitet (klanen)* och *Heder (håller sitt ord)*. Detta är naturligtvis inget måste om man nu gör en sådan rollperson, men det är en rekommendation.

Observera att karaktärsdrag är helt frivilligt – om spelledaren inte vill använda dem behöver man naturligtvis inte utnyttja dem, men å andra sidan underlättas åtskilliga situationer av dem. Karaktärsdrag kan dessutom påverkas utav vissa typer av varelser, i synnerhet demoner, vilka kan korrumpera personer. Likaså kan vissa magiska formler förändra en individs personlighet genom att manipulera karaktärsdragen. Således kan dessa värden ha en stor spelteknisk betydelse även om man vanligen inte använder sig av dem.

Karaktärsdrag	Övrigt
Lojalitet	–
Heder	–
Amor	–
Aggression	–
Tro	–
Generositet	–
Rykte	*Börjar på 5, kan öka över 18.*
Tur	*Sätts till 11.*
Resurser	*Används bara för spelledarpersoner.*

Tabell R1-11: De nio karaktärsdragen.

Att ta fram karaktärsdragen

Karaktärsdragen ligger på en skala mellan 3 och 18, precis som attributen. Karaktärsdragen kan slås med 3T6 som sedan sätts ut såsom spelaren tycker. Det bästa är dock att spelaren väljer helt fritt ett tal mellan 3 och 18 på karaktärsdragen. Observera att man som spelare bör spela sin karaktär utefter sina karaktärsdrag, en person med låg Aggression torde inte börja starta bråk och ta till våld i första hand. Således är det viktigt att fundera ut hur ens karaktärsdrag fungerar i gruppen, en person som har mycket lågt i Lojalitet och Heder kanske inte passar in i en väl sammansvetsad grupp äventyrare (om det är en sådan man vill spela).

Karaktärsdragen Tur och Rykte är lite speciellt – man får nämligen inte välja värde. Tur sätts till 11 och Rykte börjar på 5.

Det finns egentligen inga speltekniska fördelar med höga eller låga karaktärsdrag. Extremvärdena 3 respektive 18 är som regel fruktansvärt svårspelade och om spelaren inte vill bli bestraffad för dåligt rollspelande bör spelaren vara en erfaren rollspelare som klarar av extremvärdena.

Specialisering av karaktärsdrag

I likhet med färdigheter kan även karaktärsdrag specialiseras. Till skillnad från färdigheter innebär ett specialiserat karaktärsdrag inte att värdet ökar med ett. Inom specialiseringen bör spelledaren vara 'stenhård' att karaktärsdraget spelas väl, men i övrigt kan man vara lite mer lössläppt. En specialisering av ett karaktärsdrag kostar ingenting. Spelaren kan fritt välja hur många specialiseringar rollpersonen skall ha från början – men spelledaren måste fortfarande godkänna det hela.

Majoriteten av specialiseringarna passar bäst om rollpersonen har ganska höga eller ganska låga värden på karaktärsdraget. Det är viktigt att avgöra hur karaktärsdraget påverkar rollpersonen – exempelvis ett högt värde i *Lojalitet* medför att rollpersonen är lojal mot någon utomstående, sålunda passar inte specialiseringen *egoistisk* om rollperson har högt i *Lojalitet*. *Egoistisk* passar däremot perfekt om rollpersonen har ett lågt värde på *Lojalitet*.

Om rollpersonen har en specialisering som passar för exempelvis ett högt värde på ett karaktärsdrag och efter ett bra tags spelande sänker karaktärsdraget ner mot medelvärdet på 10–11, så är det lämpligt att ta bort specialiseringen för det sänkta karaktärsdraget.

Exempel:

Riddar Dunbaton har Amor 15, specialiserat mot hans fästmö Kiyona. Han är med andra ord allmänt förtjust i vackra flickor, men särskilt i Kiyona. Förmodligen är han beredd att offra livet för henne. Andra kvinnor… tja, låt oss säga så här, att han inte har det minsta emot deras sällskap. Han har dock ett högt värde på Lojalitet, så förmodligen kommer han att förbli vän och inget annat med andra kvinnor.

Förändring av karaktärsdrag

Personer förändras av de ting som de upplever. En god och from fader kan förändras till en kallblodig hämnare då dennes närmaste utsatts för grymma våldsdåd. Likaså kan en illojal och hederslös lönnmördare röras så av den noble prinsens tal att han åter känner hopp i sitt hjärta och söker att förändra sitt liv och öde. Detta bör även ske med rollpersonerna. Som spelare kan man fundera mellan äventyren eller vid riktigt omtumlande händelser under själva äventyren hur allt detta bör ha påverkat rollpersonen. Man bör dock inte ändra karaktärsdragen blott för att ge sin rollperson fördelar, de bör ha en logisk förklaring och kännas som en naturlig utveckling. På sidan 170 finns en lista med frågor man kan ställa nära rollpersonen skapas som kan hjälpa i beslutandet av karaktärsdragens utformning och även ge en insikt i deras utveckling.

Lojalitet

Specialiseringar för hög lojalitet: härskaren, folket, vänner, familjen, <specifik person>, <specifik organisation>, <specifik religion>…

Specialiseringar för låg lojalitet: egoistisk, opålitlig, ränkfull…

Ju högre värdet är desto mer lojal är rollpersonen mot andra – ett värde på 14 eller mer innebär att man är mer eller mindre beredd att dö för det man är lojal mot. Ett värde på 7 eller mindre innebär att rollpersonen är lojal mot endast en person – sig själv. Man slår exempelvis slag då rollpersonen har alternativet att vara illojal.

Exempel:
Jéhan blir erbjuden 100 silvermynt av en man för att försena rollpersonerna. Jéhan har Lojalitet 8 och slaget blir 15, vilket är misslyckat. Jéhan tar emot pengarna och försenar rollpersonerna.

Heder

Specialiseringar för hög heder: hövisk ridderlighet, hålla sitt ord, ärlighet, <specifikt hederskodex>…

Specialiseringar för låg heder: ohederlig, lögnaktig, elak, skamlös…

Heder är ett mått på hur hedervärd rollpersonen är. Ett värde på 7 eller mindre innebär att rollpersonen inte drar sig för något, inte ens gift eller bakhåll. Ett värde på 14 eller mer innebär att man förmodligen kommer att hindra sina medspelares rollpersoner om de tänker använda dylika metoder. Om rollpersonen skall skära halsen av en värnlös kvinna skall man slå ett slag för Heder. Lyckas slaget kan rollpersonen inte förmå sig att genomföra detta illdåd.

Exempel:
Riddar Dunbaton blir utmanad på duell. Han slår ett slag för Heder som är 17, får 10 på slaget och antar därför duellen.

Amor

Specialiseringar för hög Amor: kärlek, lusta, förförelse, <specifik person>…

Specialiseringar för låg Amor: hat, olust, blyg, kysk…

Amor är ett mått på rollpersonens amorösa känslor. Ju högre värde desto mer intresserad blir rollpersonen när kärlek uppstår. Har man ett värde på 7 eller mindre är man inte speciellt intresserad av kärleksförbindelser – man kanske är för blyg eller för lat? Är värdet 14 eller högre skulle rollpersonen kunna gå genom eld och lågor för sin älskade (om rollpersonen nu har någon) eller att rollpersonen är allmänt flirtig och att rollpersonen inte försitter några chanser att charma 'offer'. Om någon lyckas använda Förföra mot rollpersonen är det dags för ett slag.

Exempel:
Baron Tzorcelan möter en vacker och lättfotad dam som erbjuder sina tjänster. Tzorcelan slår för sin Amor på 6 – slaget blir 12 och Tzorcelan lyckas stå emot fresterskan.

Aggression

Specialiseringar för hög Aggression: ilska, våldsbenägen, gräla, strid…

Specialiseringar för låg Aggression: lugn, diplomatisk, feg…

Aggression visar hur aggressiv rollpersonen är. Ett värde på 7 eller lägre innebär att rollperson är ganska svår att reta upp och mycket sällan tillgriper fysiskt våld. Ett värde på 14 eller högre innebär att rollpersonen är mycket lätt att reta upp och gärna tar till våld för att lösa sina problem. Karaktärsdraget kan till exempel användas för att se hur lättvindigt rollpersonen löser sina (eller andras) problem med våld.

Tro

Specialisering för hög Tro: <specifik religion>, <specifik filosofi>…

Specialisering för låg Tro: ateism, agnostiker, deism…

Detta är ett mått på hur intensivt rollpersonen tror på högre makter. Ett värde på 7 eller lägre innebär helt enkelt att man är agnostiker – om högre makter finns är det deras problem. Ett värde på 14 eller mer innebär att man har en orubblig tro. Man slår när ens tro ifrågasätts, då man vid ett lyckat slag ger sig på den stackars hedningen och försöker tala in (eller slå in) lite rättfärdighet i skallen på honom. Man kan också slå ett slag när det händer något bra för rollpersonen ("Prisa gudarna! Ett mirakel!"), när det går dåligt ("Gudarna har övergivit oss! Gören bot!") eller när man får veta något ("Ett tecken! Ett tecken!").

Generositet

Specialiseringar för hög Generositet: allmosor, gästfri, hjälp till självhjälp, <specifik person>…

Specialiseringar för låg Generositet: snål, sparsam, girig…

Det här är ett mått på hur mycket rollpersonen bjuder av sig själv. Ett värde på 7 eller lägre innebär att man är inåtriktad, sniken, snål och allmänt otrevlig mot alla latmaskar som vill att just rollpersonen skall hjälpa dem – dessutom är det näst intill otänkbart att rollpersonen bjuder laget runt någon gång under sin livstid! Ett värde på 14 eller mer innebär att rollpersonen förmodligen är den förste som bjuder laget runt eller ger allmosor till de fattiga och liknande.

Rykte

Specialiseringar: <specifikt stordåd>, <specifikt illdåd>, <specifikt våldsdåd>, <specifikt kännetecken>…

Det här är ett värde på hur känd rollpersonen är. Observera att ett lågt värde på Rykte inte betyder att rollpersonen är okänd, bara att rollpersonen knappt är känd hemma i hemmabyn. Ett värde på 14 eller mer innebär att rollpersonen åtminstone är känd i hela trakten. Man slår ett slag varje gång en person får höra om eller ser rollpersonen. Svårigheten anges i tabell *R1-12*. Ett lyckat slag innebär att personen har hört talas om rollpersonen. "Jaja, nu minns jag – var det inte hon som retade upp hertigen av Turina genom att göra narr av hans fäktskola?" Man slår ett slag för varje rykte man har hört. Varje specialisering är ett rykte. Rykte börjar på 5 och är det enda karaktärsdraget som kan höjas över 18.

Ryktet ökas när spelledaren anser att rollpersonens dåd är så anmärkningsvärt att det blir omtalat av befolkningen. Det måste vara ett dåd som är allmänt känt, annars sker ingen ökning i Rykte. Rykte ökar vanligtvis gradvis med ett (+1) per vecka tills det stigit till det nya värdet. Om spelledaren aner att dådet var mindre anmärkningsvärt kan rollpersonen

också slå Ob3T6 mot sitt Rykte och om slaget är över eller lika med dennes nuvarande Rykte så ökar det med ett (+1).

Varje år finns det dessutom en chans att rollpersons rykte minskar. Slå ett slag mot Rykte med Ob3T6. Om slaget lyckas så sjunker rollpersonens Rykte med ett (1).

Exempel:

Orsaken till att Kiyona har Rykte 18 är att hon högg huvudet av Hubert den Blodige, en ökänd laglös som förpestat livet för vägfarande i hertigdömet Urien. Efter nämnda dåd steg Ryktet från 10 till 18. Det tog åtta veckor innan det kom så långt, men nu börjar folk ha hört talas om Stridsängeln från Dunbaton och dennes hjältemodiga dåd som satte stopp för Hubert den Blodige.

Tur

Specialiseringar: Inga

Tur är ett lite speciellt karaktärsdrag. Man slår i alla situationer där det är en fördel att ha tur. När rollpersonen hänger upp och ner över en ravin slår man ett slag för Tur för att se om ryggsäcken var ordentligt ihopknuten. När det blåser hårt slår man för Tur för att se om rollpersonen lyckas hindra kjolen att blåsa upp över öronen. När rollpersonen faller ut för ett stup slår man för Tur för att se om det finns en gren eller något annat som rollpersonen kan få tag på.

Observera att man aldrig själv får välja värdet på Tur. Det sätts till 11 från början. Att Tur ändras är ovanligt, men det är möjligt att förändra Tur tillfälligt (eller pemanent) med magi.

Resurser [endast för spelledarpersoner]

Specialiseringar: <specifikt område>...

Det finns ett nionde värde som endast innehas av spelledarpersoner. Karaktärsdraget är Resurser. Resurser är ett mått på hur mycket makt, tillgångar eller kontakter en person har. Karaktärsdraget kan specialiseras mot olika områden (en handelsman kanske har *Resurser: sällsynta varor*, en hälaren har *Resurser: undre världen* och så vidare). Resurser är ett värde som ibland bör sättas av spelledaren – det skulle exempelvis vara lite fånigt om Kungen råkade få Resurser 5.

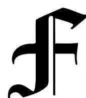
Exempel:

Kiyona är i stort behov av namnet på den person som förföljer henne. Hon vänder sig till den undre världen och kommer i kontakt med en mystisk person med mörk huva. Den mystiske personen har Resurser: Känna till saker 15, och när spelledaren slår Ob4T6 (det är ungefär så svårt att veta vem som förföljer en känd alvkvinna) och får 13 innebär det att han kan få reda på namnet, mot en rund summa pengar förstås...

Avstånd	Svårighet
Hemmabyn	Ob1T6
Närmaste byarna	Ob3T6
Landsdelen	Ob5T6
Riket	Ob7T6
Kontinenten	Ob9T6
Annan kultur	+Ob2T6

Tabell R1-12: Att bli igenkänd.

GRUNDCHANSER & ENHETER



Färdigheter är ett mått på vad rollpersonen har lärt sig. Färdigheter har ett värde, kallat färdighetschans, som anger hur väl utvecklad en färdighet är. Färdighetschansen fungerar på ungefär samma sätt som attribut. Många färdigheter börjar på noll, medan ett antal andra har en grundchans som måste beräknas. För att höja färdigheter ytterligare används enheter som erhålls från olika håll. Färdigheter beskrivs mer ingående på sidorna 100–106.

Grundchans

En hel del färdigheter får rollpersonen automatiskt viss grundläggande chans i. Det absolut första som skall göras när man börjar bestämma färdigheter är att bestämma grundchanserna och skriva ner dessa på rollformuläret. Nivån på dessa beror på ett eller två attribut. Alla grundchanser finns angivna i färdighetslistan (se tabell R1-63). För enkelhetens skull är det endast åtta olika formler som används (dessa formler anges även på rollformuläret). Grundchansen kan aldrig vara lägre än fem. Är den lägre höjs den automatiskt till fem.

Övriga färdigheter har man noll (0) i, vilket innebär att man inte behöver skriva upp dem. Undantaget är rollpersonens modersmål vars grundchansen är lika med PSY.

Förenklad grundchans [Frivillig regel]

Om man vill göra det enklare att skapa rollpersoner kan man bestämma att grundchansen sätts till fem (5) automatiskt. Detta gäller inte de färdigheter som saknar grundchans.

Enheter

För att höja färdigheter använder man enheter. Enheter är ett slags valuta för att köpa högre färdighetschanser. Dessa enheter får man bland annat från sitt yrke, vissa resultat i Bakgrundstabellerna eller genom erfarenhet.

Att höja en färdighet från noll (0) till nivå 5 kostar två enheter. Notera att färdigheter inte kan ha värdet 1-4. Se även tabell R1-60 på sidan 100.

Varje nivå mellan 6 och 10 kostar en enhet styck att höja. Varje nivå mellan 11 och 15 kostar två enheter styck att höja och varje nivå mellan 16 och 20 kostar åtta enheter styck att höja. För ännu extremare nivåer mellan 21 och 25 så kostar varje nivå 20 enheter. Se även tabell R1-62 på sidan 100.

Då man skapar sin rollperson så får man fyra olika typer av 'öronmärkta' enheter som är avsedda att användas till olika färdigheter: 1) *valfria färdigheter*, 2) *yrkesfärdigheter*, 3) färdigheten *Stridsvana*, 4) färdigheter som erhålls från *bakgrundstabeller*. Mer om hur färdigheter höjs finns på sidorna 101 och 105–106.

BAKGRUNDSHISTORIA

För att rollpersonen skall kännas levande är det viktigt att beskriva rollpersonens bakgrund. Det är rollpersonens bakgrund som format individen och som förklarar varför rollpersonen befinner sig i sin nuvarande situationen. Det finns två alternativa sätt att ta fram rollpersonens bakgrund: antingen kan spelledaren låta spelaren själv bestämma eller så kan man använda reglerna och tabellerna i denna sektion. Här definieras vad rollpersonen äger, vem rollpersonen känner, hur rollpersonens familj är, när rollpersonen är född, vad som har hänt och en hel del annat. Om bakgrunden berättas fram kan informationen på sidan 170 vara till hjälp.

Motsägelsefulla resultat

Resultaten kan ibland bli lite lustiga. Skulle spelaren få ett slutresultat som motsäger ett tidigare resultat kan denne välja mellan ett av de två resultaten. Denna regel skall i första hand användas för att undvika orimliga och osannolika rollpersoner – inte för att göra extrema rollpersoner. Som vanligt har spelledaren vetorätt.

Födelsedag

Det är allmänt känt i de flesta kulturer att själva tidpunkten för födelsen har stor betydelse för den nyfödde. I det jargiska kejsardömet och i Consaber har dagarna namn efter olika helgon, martyrer och gudaväsen och det sägs att man får lite av sitt födelsehelgons krafter vid födseln. I Kamor har dagarna namn efter djur och den nyfödde anses få del av djurens egenskaper och sitt totem. I Mûhad är vissa dagar speciellt helgade och andra förbannade. I Asharina och Consaber tror man att liv påverkas beroende av hur himlakroppar och stjärnbilder står då man föds.

Visa män, orakel och andra som säger sig kunna se in i framtiden får ofta försöka förutse när det väntade barnet skall födas och i vilka tecken. Detta är mycket viktigt, speciellt för djupt troende, och det har ibland hänt då tecknen är olycksbådande att föräldrarna dräpt den nyfödde eller satt ut barnet i skogen.

Slå först ett slag på tabell R1-13 för att se vilken månad rollpersonen är född i. Månadernas namn anges först och främst med den vitt spridda coloniska namnen, men även med kyrkliga jargiska namn och gammaldags ashariska namn.

1T100	Colonisk kalender	Kyrklig jargisk	Gammaldags asharisk
1–8	Januari	Primal	Frostmånad
9–16	Februari	Sekanda	Göjemånad
17–27	Mars	Tretoria	Vårmånad
28–35	April	Kuadra	Gräsmånad
36–43	Maj	Pentanda	Blomstermånad
44–51	Juni	Hexaria	Sommarmånad
52–59	Juli	Sebaria	Hömånad
60–67	Augusti	Oktanda	Skördemånad
68–76	September	Novanda	Höstmånad
77–84	Oktober	Dekanda	Slaktmånad
85–92	November	Udekanda	Vintermånad
93–100	December	Dodekanda	Mörkermånad

Tabell R1-13: Rollpersonens födelsemånad. Månadernas namn anges med de tre vanligaste systemen i området från Jargien till Consaber.

1T10	Veckodag (colonisk)	Veckodag (jargisk)	Veckodag (asharisk)
1	Domi	Helenio	Söndag
2	Luni	Selenio	Måndag
3	Mari	Nekrio	Vigdag
4	Merkari	Astrio	Mittdag
5	Goedi	Jargio	Åskdag
6	Veni	Bio	Fridag
7	Sabi	Sabtio	Lördag
8–10	Osäker*	Osäker*	Osäker*

* Osäkert vilken veckodag rollpersonen föddes, även om födelsevecka fortfarande är känd.

Tabell R1-14: Rollpersonens födelsedag i veckan. Veckodagens namn anges med de tre vanligaste systemen i området från Jargien till Consaber.

1T10	Vecka (i aktuell månad)
1–2	Fullmåne
3–4	Avtagande
5–6	Nytändning
7–8	Växande
9–10	Slå på tabell R1-16 (nedan).

Tabell R1-15: Rollpersonens födelsevecka (anges som månens fas).

1T100	Födelsetidpunkt
1–5	Sista gången farsan syntes till
6–10	När snön låg tung
11–15	Strax före snösmältningen
16–20	Strax efter snösmältningen
21–25	Vid första snöfallet
26–30	Under den fruktansvärda snöstormen
31–35	Under en höststorm
36–40	Under en åskvädersnatt
41–45	När äppelträden blommade
46–50	På försommaren
51–55	Strax innan midsommar
56–60	När solen smekte de gröna ängarna
61–65	Strax efter midsommar
66–70	På sensommaren
71–75	Vid höstdagjämningen
76–80	Vid vårdagjämningen
81–85	När alla löven hade fallit
86–90	När gässen flög söderut
91–95	Delade uppfattningar, slå om två gånger.
96–100	Ingen vet när rollpersonen är född.

Tabell R1-16: Tabell för osäker födelsetidpunkt. Alver använder alltid denna tabell.

När månaden är fastställd så måste dagen i månaden tas fram. Tabell R1-14 kan även användas för att avgöra födelsevecka. Slå 1T10 och dividera med 2 för att avgöra vilken vecka i månaden rollpersonen föddes. Visar tärningen nio (9) eller tio (10) skall man istället slå på tabell R1-16 för Osäker Födelsetidpunkt och ignorera den framslagna månaden).

Därefter slår man 1T10 på tabell R1-15 för att avgöra vilken veckodag man är född. Blir resultatet åtta eller högre (≥8) vet man inte exakt vilken dag rollpersonen är född (men man vet vilken vecka och vilken månad).

Osäker födelsetidpunkt

Många får aldrig reda på när de är födda. Om rollpersonen inte vet när han eller hon är född kan spelaren slå ett slag på tabell R1-16 för att få reda på ungefär när födseln inträffade. Värt att notera är att alver inte bryr sig ett dugg om födelsedagar – de använder därför *alltid* tabellen för osäkra födelsetidpunkter. Ignorera vilken månad rollpersonen är född i och gå i så fall helt på den osäkra tidpunkten. Slå om resultat som anses vara orimliga – exempelvis så är resultatet 'När snön låg tung' är inte speciellt troligt i ökenlandet Mûhad.

FAMILJEN

Familjen har ofta stor inverkan på rollpersonen. Därför kan det vara av intresse för spelaren att ta reda på omständigheterna runt rollpersonens familj. Spelaren bör veta vad familjen består av för personer, exempelvis rollpersonens far, mor, syskon och ibland de närmaste släktingarna. Behöver spelaren någon gång få fram ytterligare detaljer om familjen kan man skapa en separat spelledarperson för varje familjemedlem – men betänk att detta kan vara extremt tidsödande och bör därför bara göras då det verkligen behövs. Däremot rekommenderas spelaren att hitta på namn för de olika familjemedlemmarna. Många av tabellerna nedan är skrivna för att primärt fungera för människor, så spelledaren bör vara beredd på att tänja lite på tärningsslagen så de passar med andra raser.

Syskon

En person har Ob1T6–2 äldre syskon och Ob1T6–2 yngre syskon. Om något slag är lägre än noll räknas slaget ändå som noll. Observera att om rollpersonen inte är människa kan antalet syskon vara lägre, exempelvis så bör dvärgar slå Ob1T6–3. Exakt vad som gäller är upp till spelledaren.

Om man får fler än tio syskon bör nog spelledaren och spelaren överväga om inte fadern har haft flera fruar (detta innebär i så fall att en del av syskonen är halvsyskon).

Slå en tärning för varje syskon där jämnt betyder att det är en bror och udda att det är en syster. För varje syskon slår man dessutom en T10. Om resultatet blir '10' är barnet oäkta. För att avgöra äldre syskons ålder slår man Ob1T6 och lägger till rollpersonens ålder. För att avgöra yngre syskons ålder så tar man rollpersonens ålder och drar bort Ob1T6.

I tabell R1-17 finns en sammanfattning över dessa regler.

Syskon*	Antal	Syskonets ålder
Äldre syskon	Ob1T6–2	Rollpersonens ålder+Ob1T6
Yngre syskon	Ob1T6–2	Rollpersonens ålder–Ob1T6
* Syskonets kön: Slå en tärning: udda = syster, jämnt = bror.		

Tabell R1-17: Rollpersonens syskon.

Föräldrarna

För att ta reda på hur det står till med rollpersonens (eller någon annan persons) föräldrar slår man ett slag med 1T100 på tabellen för föräldrar. Till slaget lägger man rollpersonens egen ålder. För alver skall man inte göra något tillägg för rollpersonens ålder. Om det är rollpersonens riktiga föräldrar eller inte avgör spelledaren då detta kan vara utom rollpersonens kännedom. Föräldrarnas ålder är lika med rollpersonens äldsta syskons ålder plus 14+Ob2T6. Självklart skall man slå en gång för vardera förälder så att man kan få fram åldern för både fadern och modern. Om personen inte är människa kan föräldrarnas ålder ändras med hjälp av modifikationer från rasen. För andra raser gäller andra regler för hur gamla föräldrarna är. I tabell R1-18 sammanfattas reglerna som gäller för rollpersonens föräldrar.

1T100 +Ålder*	Vad som gäller för föräldrarna**
1–60	Båda föräldrarna lever.
61–80	Fadern är okänd.
81–95	Endast en förälder lever. Slå en tärning, om resultatet blir udda så är modern död, i annat fall är det fadern som är död.
96+	Inga föräldrar lever.
* Avser rollpersonens ålder. Alver gör inte detta ålderstillägg. ** Föräldrarnas ålder = Äldsta syskonets ålder +14 + Ob2T6. Slå en gång för varje förälder. För alver används rollpersonens skenbara ålder istället för den verkliga.	

Tabell R1-18: Tillstånd och ålder för rollpersonens föräldrar.

Alv-, dvärg- och tirakfamiljer

För andra raser än människor gäller andra modifikationer i många sammanhang. Då folken skiljer sig och även de fysiska egenskaperna så påverkas även åldrandet och barnafödandet. Alver lever mycket länge och får på motsvarande sätt barn senare. Dvärgar gifter sig och får barn senare i livet. Tiraker föder kullar och får på så sätt betydligt fler barn. Exakt vad som gäller för de olika raserna anges i de olika böckerna som behandlar dem, exempelvis *Alver*, *Dvärgar* och *Tiraker*.

Far & morföräldrar [Frivillig Regel]

För att ta fram vad som gäller för rollpersonens far- och morföräldrar så använder man helt enkelt reglerna för föräldrar, men applicerar dem på rollpersonens föräldrar istället för på rollpersonen. Observera då att det är förälderns ålder och inte rollpersonens ålder som skall användas för att se vad som gäller för far- eller morföräldern.

Giftermål i släkten [Frivillig Regel]

För att avgöra om ett syskon, en släkting eller en annan person är gift kan följande regel användas. Slå ett färdighetsslag mot PER (eller mot något annat intressant, exempelvis Amor, Rykte, PSY eller liknande som spelledaren godkänner). Svårigheten finns angiven i tabell R1-19. Lyckas slaget så är personen gift. Observera att man inte behöver slå ett slag för föräldrar, dessa anses automatiskt som gifta om inte någon bakgrundstabell motsäger detta. Åldern för en make eller maka är lika med den gifta personens ålder plus 2T6 minus 7. Regeln kan även användas för rollpersoner om spelaren så önskar. Spelledaren bestämmer vad som gäller.

Ålder	Svårighet för giftasslag
0–15	Ob5T6*
16–20	Ob4T6
21–25	Ob3T6
26+	Ob2T6

* Avser i förtid arrangerade giftermål.

Tabell R1-19: Svårighetsslaget för att se om en rollperson är gift.

Barn [Frivillig Regel]

Om spelaren vill, så kan rollpersonen ha ett eller flera barn. Observera att denna regel bara används om spelaren verkligen vill att rollpersonen skall ha barn. Om rollpersonen är gift är antalet barn som rollpersonen har lika med Ob2T6–3. Om resultatet blir under noll så räknas resultatet ändå som noll. Om rollpersonen är under 15 år så har han eller hon som regel aldrig några barn. Om rollpersonen är mellan 16 och 20 år så drar man av ytterligare åtta (–8) på slaget och är rollpersonen mellan 21–25 år så drar man av fyra (–4) på det ordinarie slaget. Om rollpersonen är ogift minskas slaget med en tärning (–Ob1T6).

Om man får fler än tio barn bör nog spelledaren och spelaren överväga om inte personen har adopterat barn eller gift om sig. Alternativt kan fadern ha haft (eller ha) flera fruar. För att beräkna varje barns ålder är det lämpligt att ta moderns ålder och dra bort 14 och sedan dra bort Ob2T6.

RP:ns Ålder	Antal barn* för en gift person	Antal barn* för en ogift person
0–15	Som regel inga barn	Som regel inga barn
16–20	Ob2T6–11	Ob1T6–11
21–25	Ob2T6–7	Ob1T6–7
25+	Ob2T6–3	Ob1T6–3

* Barnens ålder = Moderns ålder – 14 – Ob2T6. Slå ett separat slag för varje barn. Om två eller fler barn får samma ålder så är de tvillingar (alternativt kan man slå om).

Tabell R1-20: Regler för en rollpersons barn.

Om resultatet blir under noll så är barnet ett spädbarn. Om man får mer en ett barn med samma ålder så är de antingen tvillingar eller så slår man om (vilket framförallt kan vara lämpligt om rollpersonen får många spädbarn). Se även tabell R1-20.

Att ärva attribut [Frivillig regel]

Det finns flera tillfällen då det kan vara intressant att ta reda på vilka egenskaper som ett barn ärver från sina föräldrar. Exempel på sådana situationer är då rollpersonen får barn eller vid kampanjspel som sker i flera generationer. Ett typiskt fall när detta kan vara användbart är när en rollperson dör. Spelaren kan då fortsätta att spela med den avlidne rollpersonens son eller dotter.

Det primära är att beräkna barnets attribut. Dessa påverkas till stor grad av föräldrarnas attribut, men inte helt och hållet. Alla attribut beräknas på samma sätt, nämligen genom att ta faders attribut, addera Moderns attribut, addera 3T6, dra bort 8,4 och sedan dividera detta resultat med 2,1. Om rollpersonen tillhör en ras som har speciella rasmodifikation (från tabell R1-3) så använder man den aktuella modifikationen på 3T6-slaget. Alla värden avrundas nedåt som vanligt.

Barnets attribut =

(Faders attribut + Moderns attribut + 3T6* – 8,4) / 2,1

* Om det finns en rasmodifikation från tabell R1-3 så använder man den aktuella modifikationen på 3T6-slaget.

Max och minimering [Frivillig regel]

Alla värden som blir lägre än 3 avrundas uppåt till 3. Skulle formeln ge ett värde som är högre än 18 så sänks det till 18. För vissa raser som har modifikationer på sina attribut (se tabell R1-3) så får denna regel modifieras så att den gäller vid rasens maximala respektive minimalt möjliga värde på attributet.

Att ärva kroppsbyggnad [Frivillig regel]

För att räkna fram vilken kroppsbyggnad som barnet får så använder man tabell R1-41 som vanligt med det undantaget att man inte slår 3T6. Istället för detta tärningsslag använder man medelvärdet mellan faderns STY och moderns STY. Man räknar alltså fram resultatet av följande formel: STY + TÅL + (faderns STY + moderns STY) / 2. Detta resultat använder man sedan i tabell R1-41.

Övriga släktingar [Frivillig Regel]

För att se vad det finns för övriga släktingar i familjen kan man applicera regeln om syskon på sina föräldrar och deras syskon samt på sina far- och morföräldrarna. Om man exempelvis vill ta reda på hur många kusiner man har, så måste man först kolla upp vad som gäller för ens föräldrar, därefter tar man reda på hur många syskon varje förälder har och därefter så slår man för att se hur många barn förälderns syskon har. Om man sedan även tar fram rollpersonens far- och morföräldrar får man ofta ihop en riktigt stor familj.

Familjetabellen

För att se om rollpersonens familj är speciell på något sätt kan spelaren slå ett slag på familjetabellen (tabell R1-21). Alla rollpersoner får göra ett slag på tabellen. Resultatet ger något att spinna vidare på. Var kreativ och hitta gärna på ytterligare detaljer. Om spelledaren godkänner det kan spelaren få välja ett resultat från tabellen i stället för att slå.

1T100	Rollpersonens familj R1-21
1–25	Rollpersonens familj är ganska normal.
26–29	Rollpersonen är inte född inom sin familj utan har blivit adopterad. Vilka de riktiga föräldrar är kan variera, slå 1T100 och kontrollera: 01–20 Rollpersonens riktiga föräldrar är döda och rollpersonen såldes så billigt som möjligt till den nuvarande familjen. 21–50 Rollpersonens nya familj kände de riktiga föräldrarna. När dessa dog tog de hand om rollpersonen. 51–70 Rollpersonen vet inte om vem som är de äkta föräldrarna och kommer nog aldrig få veta det heller. Rollpersonen rövades nämligen bort av sina nuvarande föräldrar. 71–100 Rollpersonen hittades övergiven i en liten korg utanför hemmet. Enda ledtråden till rollpersonens riktiga föräldrar är ett vackert tygstycke eller något liknande.
30–32	Rollpersonens familj ligger i en djupt allvarlig blodsfejd mot en annan familj. Beroende på vilken social ställning rollpersonens familj har kan fejden röra sig från slagsmål på logdansen till en vendetta där lönnmord och hämndaktioner hör till vardagen.
33–34	Rollpersonen har en bror (eller kusin) som har varit försvunnen en mycket lång tid. Det ryktas att han sitter oskyldigt fängslad i ett fjärran land. Alla i familjen sörjer den förlorade sonen djupt och det skulle bli en enorm glädjefest om denne återvände.
35–37	Alla i familjen är djupt religiösa. Att inte lyda gudens ord och lagar räknas som kätteri. Rollpersonen har antingen samma starka tro som sina föräldrar eller så har denne övergett sin familj.
38	Rollpersonens familj har en uppgift som gått i deras led under en mycket lång tid. Det kan vara alltifrån att se över baronens ägor, vårda de sjuka eller vakta någon typ av föremål som lämnats i deras vård. Det förväntas att rollpersonen kommer överta denna uppgift då dennes föräldrar eller syskon ej längre kan utföra den. Exakt vilken typ av uppgift det är bestäms av spelaren och spelledaren.
39–40 DVÄRG	Rollpersonen är familjens svarta får. Rollpersonen är antagligen inte alls lika högt ansedd som den övriga familjen. Som familjens svarta får gör rollpersonen allt annorlunda och 'fel'. Rollpersonen passar helt enkelt inte in bland sina släktingar.
41–45	Rollpersonens familj är fattig. Ingen i familjen har speciellt mycket pengar och när någon kommer över lite pengar går dessa antagligen till att betala skulder. Rollpersonen kommer att ha fullt upp med att hjälpa sin fattiga familj.
46	Rollpersonens familj är halvblod till något annat folk i Mundana och korsningen får familjens utseende att stå ut ur mängden. Många i familjens hemtrakt betraktar dem med en viss misstänksamhet. Alver har ytterst sällan denna familjebakgrund även om det inte är helt omöjligt. Det är vanligen korsningar mellan människofolk men kan även vara korsningar med alver eller varelser från Skugglandet och liknande underligheter.
47–48	Rollpersonen är hatad såpass mycket att fadern hotat slå ihjäl rollpersonen, modern vägrar säga ett ord, systrarna förbannar rollpersonen och bröderna klår ofta upp rollpersonen.
49–50 DVÄRG	Rollpersonens föräldrar och kanske något äldre syskon tillhör ett hemligt sällskap. Sällskapet kan syssla med allt från ofarliga riter till demonframmaning, häxeri till utbyte av förbjudna vetenskapliga teorier och så vidare.
51–52	Rollpersonen är illa omtyckt av föräldrarna, men inte av syskonen. Kanske är det något som inträffat tidigare, eller kanske bara för att rollpersonen är äventyrare. Det är även möjligt att föräldrarna helt enkelt tycker bättre om ett av de andra barnen.
53	Rollpersonens familj har förutom sin huvudnäring en annan sysselsättning vid sidan om. Rollpersonen har deltagit i båda dessa sysslor under sin uppväxt och får därför ett extra slag på huvudnäringstabellen (se sidan 65).
54–55 DVÄRG	Rollpersonens föräldrar är invandrare från ett annat land. Spelaren eller spelledaren bestäm mer från vilket land. Rollpersonen är dock född och uppväxt i landet dit föräldrarna flyttade. Rollpersonen får 1T6+1 enheter för att höja sin färdighetschans i det språk som föräldrarna talade från början.
56–57 DVÄRG	Rollpersonens familj är kriminell. En eller flera personer i rollpersonens familj sitter eller har suttit i fängelse. Slå 1T6 för varje familjemedlem (ej för rollpersonen). Om resultatet blir '1' så sitter denna familjemedlem i fängelse. Totala strafftiden är Ob3T6 år (slå för varje familjemedlem som sitter i fängelse) och när spelet börjar har de avtjänat 2T6 av dessa. Om resultatet blir negativt har de redan suttit av straffet.
58	Rollpersonens förflutna är okänt. Vem rollpersonen är, var rollpersonen kommer från, vad rollpersonen hette från början och så vidare är

1T100	**(fortsättning) R1-21**
	en gåta. Antingen hittades rollpersonen som ett litet barn kvarglömd utanför en husdörr eller så lider rollpersonen av en minnesförlust.
59–61	Rollpersonen är hatad av en eller flera medlemmar av familjen, men ganska väl omtyckt av de övriga familjemedlemmarna. Spelledaren (eller spelaren) bestämmer hur allvarlig konflikten i familjen är. Slå 1T100 för att avgöra vem det är som tycker illa om rollpersonen. Om rollpersonen inte har en släkting av den indikerade typen så måste man slå om. Spelledaren (eller spelaren) bestämmer varför rollpersonen är hatad. 1–10 Fadern hatar rollpersonen. 11–20 Modern hatar rollpersonen. 21–27 Både fadern och modern hatar rollpersonen. 28–37 En syster hatar rollpersonen. 38–47 En bror hatar rollpersonen. 48–54 Alla syskon hatar rollpersonen. 55–61 Farföräldrarna hatar rollpersonen. 62–68 Morföräldrarna hatar rollpersonen. 69–75 En kusin hatar rollpersonen. 76–85 Partnern hatar rollpersonen. Slå om detta resultat om rollpersonen är ogift. 86–95 Svärföräldrarna hatar rollpersonen. Slå om detta resultat om rollpersonen inte är gift eller förlovad. 96–100 Slå om två gånger på denna tabell.
62–63	Familjen är mycket omtalad då en av medlemmarna är mycket känd. Spelledaren avgör vem i familjen som är berömd och varför.
64	Rollpersonens familj sägs ha en förbannelse kastad över sig som löper vidare ned i ättleden. Folk i familjens närhet som känner till legenden om förbannelsen betraktar vanligen familjen med stor misstänksamhet. Det är mycket svårt att få folk ingifta i familjen då få vill låta sina söner och döttrar kastas under förbannelsens grepp. Exakt vad förbannelsen gör och om det överhuvudtaget finns en sådan är upp till spelledaren.
65–69	Rollpersonens familj har mycket lätt att bli vänner med individer från en annan ras. Rollpersonen känner instinktivt på sig vad som anses vara korrekt eller inkorrekt att göra i olika situationer i samband med rasen i fråga. Kommunikation med rasen är en nivå enklare (–Ob1T6). Exakta effekter av sådana slag är upp till spelledaren. Slå 1T100 för att bestämma vilken ras. Om slaget visar på samma ras så är det någon annan stam eller liknande inom rasen. 1–20 Människor 21–40 Misslor 41–60 Alver 61–80 Dvärgar 81–90 Tiraker 91–93 Vättar 94–95 Grottroll 96–97 Skogstroll 98 Kamorfer 99 Ödlefolk 100 Välj ras själv
70–74	Familjen är mycket rik. Slå ett gratis slag på tabellen för *Förmögenhet* och ett på *Egendom.* Observera att det är familjen som äger egendomen, men rollpersonen äger den framslagna förmögenheten.
75–78	Familjen är skandalomsusad. En eller flera ur rollpersonens familj är mycket omtalade. Familjenamnet kräver förmodligen rentvagning.
79–83	Familjen har stora skulder som föräldrarna uppenbarligen inte klarar av att betala och betalas inte skulderna kan vissa metoder användas för att få in pengar. Det är stor chans att domstol, hejdukar, fogdar, indrivare med flera kommer och hälsar på.
84–87	Rollpersonens familj är mycket udda på ett eller annat sätt. Spelaren bestämmer tillsammans med spelledaren hur pass udda familjen är. Exempel kan vara kannibalism, sinnessjukdomar eller samlarmani. Familjen kanske har en far som kan talar med djuren, en syster som har rymt till skogs och en broder som inte tål solljus.
88–91	Rollpersonens släkt är utbredd över ett stort område. Rollpersonens släkt kommer från när och fjärran och familjen brukar ofta resa runt och hälsa på hos släktingarna. Rollpersonen har automatiskt lärt sig 1T6/2 (dock minst ett) främmande språk. I var och ett av dessa språk får rollpersonen 1T6+1 enheter att höja färdighetschanser för.
92–93	Rollpersonen är älskad av sin familj, men hatad av sina syskon. Rollpersonens välmående och framgång går före allt annat till syskonens förtvivlan. Rollpersonen är mycket bortskämd och kan be sina föräldrar om nästan vad som helst.
94–95	Rollpersonen är älskad av hela sin familj. Rollpersonens välmående, framgång och karriär går före allt annat. Rollpersonen är mycket bortskämd och kan be sin familj om vad som helst och de kommer antagligen att föröka göra rollpersonen till viljes.
96–99	Flera ur rollpersonens familj är eller har varit äventyrare. Fadern har slagits mot troll och sett eldsprutande drakar, modern behärskar magi och morbrorn har ryckt kejsaren i skägget och överlevt. Fabulera ihop en kortfattad historia om rollpersonens äventyrliga släktingar – kom ihåg att det är släktingarna som har äventyrat och inte rollpersonen. Spelledaren har naturligtvis vetorätt som vanligt.
100	Slå två gånger på tabellen, ignorera detta resultat om det kommer upp igen.

Tabell R1-21: Familjetabellen. Alla rollpersoner får ett slag på denna tabell. Spelledaren kan även låta spelaren välja istället för att slå.

BAKGRUNDSTABELLER

För att göra rollpersonens bakgrund lite mer detaljerad kan Eons bakgrundstabeller användas. Observera att det inte är nödvändigt att göra dessa slag, men rollpersonen kommer att bli intressantare (och dessutom något mäktigare) om bakgrundstabellerna används. Beroende på vilken ras rollpersonen tillhör så kommer man få göra olika antal slag på bakgrundstabellerna. Människor får göra sju slag, misslor sex slag och alla andra raser får göra fem slag.

Bakgrundsslag

För varje slag man har rätt till får man slå ett slag på huvudtabellen (tabell R1-25) med 1T100. Hur många slag man får göra beror på vilken ras rollpersonen tillhör – se tabell R1-22. På huvudtabellen finns de olika bakgrundstabellerna uppradade. Beroende på vilket resultat man får på huvudtabellen så går man vidare till den angivna bakgrundstabellen.

Variantregel 1: Ifall man offrar ett extra slag (man använder alltså två slag) så kan man välja tabell istället för att slå på huvudtabellen.

Variantregel 2: Spelaren får ignorera ett resultat. För rollpersonen kostar detta ytterligare ett tärningsslag.

Variantregel 3: För varje *frivilligt* slag man gör på nackdelstabellen får man göra ett extra slag på huvudtabellen. Spelledaren bör inte tillåta mer än högst två sådana slag för att rollpersonen inte skall bli helt 'förvrängd'. Denna variantregel bör bara tillåtas om spelledaren anser att spelaren kan rollspela nackdelen.

Variantregel 4: Rollpersonen får välja hälften av tabellerna, vanligen hör dessa samman med dennes kommande yrke. Exempelvis fysiska egenskaper för krigare.

Egna varianter: Spelledaren kan givetvis hitta på egna varianter för att bestämma en rollpersonens bakgrund.

Ras	Antal slag på Huvudtabellen
Människa	7
Missla	6
Alv	5
Dvärg	5
Tirak	5

Tabell R1-22: Antal slag som rollpersonen får på huvudtabellen. Människor får alltså göra sju slag.

Attribut	Antal extra slag på Huvudtabellen
Attributsumma ≤ 70	+2
Attributsumma 71–85	+1

Tabell R1-23: Antal extra slag som kompensation för låga attribut.

Ålder*	Antal extra slag på Huvudtabellen
1–30	0
31–45	+1
46–60	+2
61–80	+3
81–100	+4
101+	+5

* Avser den faktiska åldern för alver och dvärgar. Alver och dvärgar har också en skenbar ålder som är lägre.

Tabell R1-24: Antal extra slag som rollpersonen får på huvudtabellen beroende på hög ålder.

Låga eller höga attribut [Frivillig regel]

Om summan av alla rollpersonens attribut är lägre eller lika med 85 får rollpersonen ett extra slag på huvudtabellen. Om summan av alla rollpersonens attribut är lägre eller lika med 70 får rollpersonen två extra slag på Huvudtabellen. Denna frivilliga regel finns sammanfattad i tabell R1-23.

Hög ålder [Frivillig regel]

En rollperson som är äldre har hunnit med mer under sitt liv. Därför kan de få fler slag på Huvudtabellen. Denna frivilliga regel finns sammanfattad i tabell R1-24.

Huvudtabellen

På huvudtabellen (tabell R1-25) finns de olika bakgrundstabellerna uppradade. Beroende på vilket resultat man får på huvudtabellen så går man vidare till den angivna bakgrundstabellen.

1T100	Huvudtabellen	Sida	Tabell
1–2	Börd	36	R1-26
3–15	Föremål & ägodelar	37	R1-28
16–20	Förmögenhet	38	R1-29
21–25	Egendom	39	R1-30
26–45	Mentala egenskaper	41	R1-35
46–65	Fysiska egenskaper	43	R1-36
66–67	Övernaturliga egenskaper*	45	R1-37
68–92	Händelser	50	R1-38
93–94	Familjetabellen (extra slag)	32	R1-21
95–100	Nackdelar**	56	R1-39

* Spelledaren måste godkänna att spelaren slår på tabellen för övernaturliga egenskaper. I annat fall slår man om.
** Slag som hamnar här ger inga extra slag på Huvudtabellen.

Tabell R1-25: Huvudtabellen.

Lättlärd & Svårlärd

Vissa resultat nedan säger att en eller flera färdigheter är Lättlärda respektive Svårlärda.

Lättlärd: Rollpersonen har mycket lätt att avancera i färdigheten. Om rollpersonen inte redan har en grundchans i färdigheten så får rollpersonen direkt nivå fem. Alla förbättringsslag görs dessutom med en tärning extra. Alltså Ob4T6 istället för det normala Ob3T6.

Svårlärd: Rollpersonen har mycket svårt att avancera i färdigheten. Alla förbättringsslag är med en tärning mindre. Alltså Ob2T6 istället för Ob3T6.

Att välja bakgrundsslag

Om man väljer att slå fram sin bakgrund, sina fördelar, nackdelar och egenskaper så kommer rollpersonen att skapas framför ens ögon. Många nya infallsvinklar och händelser gör att den känns levande och väl knuten till spelvärlden. Det kan dock vara så att man redan har en tanke på hur sin rollperson skall vara och slagen på tabellerna förstör mer än de gör nytta.

Det bästa är då att välja resultaten direkt från tabellerna. Detta skall man självklart göra med spelledarens tillåtelse och överseende. Det första man bör göra innan man börjar välja resultat är att fundera på vilken typ av rollperson man vill ha. På sidan 170 finns det ytterligare hjälp då man vill fördjupa sin rollperson vilken kan vara mycket lämplig att använda sig av.

Det kan vara ganska svårt att hitta det resultat man önskar bland tabellerna men om man i första hand koncentrerar sig på om det är en fysisk eller mental förmåga, händelse, föremål eller kanske övernaturlig egenskap man vill ha till sin rollperson kan man därefter titta på dessa undertabeller.

I slutändan är det spelledaren som väljer ifall denna metod att välja skall användas överhuvudtaget. På många sätt är det mycket roligare att slå fram sin rollpersons bakgrund då den då blir mer varierad och kan skapa helt nya förutsättningar för spelaren. Det är dock mycket viktigt att man som spelare trivs med sin rollperson.

Spelledaren bör tänka på att om en spelare får använda sig av denna metod så bör även andra i gruppen ha den möjligheten. Eventuellt kan spelledaren ge möjligheten att välja slag på bakgrundstabellerna till de spelare som skrivit en riklig och intressant beskrivning samt bakgrundshistoria till sin rollperson.

Spelledaren väljer

Ett annat alternativ till hela metoden är att spelaren beskriver sin rollperson och dennes bakgrundshistoria för spelledaren. Detta kan antingen ske muntligt eller att spelaren skrivit ned det hela och ger det till spelledaren (förslagsvis ett tag innan personen skapas i detta fall). Utifrån denna historia och spelarens tankar väljer spelledaren händelser, fördelar och nackdelar som han finner lämpliga. Denna metod är på många sätt mycket lämplig om kommunikationen mellan spelaren och spelledaren är god. Spelaren får den typ av rollperson som han önskar och spelledaren kan med händelserna knyta denne till spelvärlden och de kommande äventyren.

Begränsningar

Såväl som när rollpersonerna slår på tabellen och när de väljer resultaten själva har spelledaren full rätt att begränsa dem. Han kan redan från början sätta upp premisser över vilka resultat som icke får träda i kraft. Exempelvis tänker spelledaren kanske leda en kampanj som utspelar sig i samhällets lägre skikt och då blir det möjligen olämpligt om rollpersonen får börd och egendom som resultat.

Optimering

Med denna skapelsemetod är det inga större problem att regeloptimera sin rollperson och spelledaren bör därför inte tillåta denna metod för spelare som endast ser metoden som ett sätt för att få rollpersonen att bli bäst. Som spelare bör man tänka på att metoden skall ta fram både nackdelarna och fördelarna hos rollpersonen och inte bara ge den massvis med förmågor som gör honom överlägsen.

Börd

Beroende på vilken typ av kultur som rollpersonen kommer ifrån så kommer börden (eller den sociala statusen) beskrivas med olika termer. Feodala och civiliserade kulturer brukar innebära att rollpersonen eller familjen har en adelstitel. Primitiva och barbariska kulturer brukar däremot ange rollpersonens eller familjens börd med dess ställning inom klanen eller folket. I övriga kulturer kan spelledaren antingen besluta att slaget slås om eller att man tillsammans diskuterar en lämplig titel för rollpersonen.

Det finns två olika bördtabeller: tabell R1-26 *Börd för personer från civiliserade kulturer* och tabell R1-27 *Börd för primitiva kulturer*. Slå ett slag med 1T100 på den tabell som bäst passar in på rollpersonen. I grund och botten kan man säga att alla barbarfolk automatiskt räknas komma från en primitiv kultur.

För andra raser än människor gäller speciella regler. Dvärgar slår som regel på tabellen R1-26 *Börd för personer från civiliserade kulturer*. Alver (bortsett från alvstammen *pyar*) och tiraker slår som regel ett slag på tabell R1-27 *Börd för personer från primitiva kulturer*. Misslor har som regel inte någon börd och kommer en missla in på denna tabell måste spelaren slå om på huvudtabellen om inte spelledaren bestämmer annorlunda.

Observera att om spelaren slår flera slag på tabellen personer från civiliserade kulturer (tabell R1-26) så kan det hända att rollpersonen kan få fler än en titel.

Om man råkar få slå flera slag på tabellen för personer från primitiva kulturer (tabell R1-27) så gäller att man endast får en börd, nämligen den högsta börd av de framslagna resultaten. Spelledaren kan också besluta att ett av slagen får slås om på någon annan tabell.

1T100	Börd för personer från civiliserade kulturer
01–10	Rollpersonen har en *lågadlig* titel, exempelvis baron, markis eller friherre. En gång hade familjen (eller rollpersonen) en titel av högre börd. Spelaren eller spelledaren måste bestämma varför familjen har blivit degraderad.
11–20	Ärvd *lågadlig* titel. Titeln kan vara baron, markis eller friherre. Fadern är dock högadlig, men denna högadliga titel har gått (eller skall gå) till någon annan person.
21–50	Tilldelad *lågadlig* titel. Titeln kan vara baron, markis eller friherre. Spelaren eller spelledaren måste bestämma varför rollpersonen har blivit tilldelad den adliga titeln.
51–89	Ärvd *lågadlig* titel. Fadern har ärvt titeln av sin fader. Titeln kan vara baron, markis eller friherre.
90–92	Ärvd *högadlig* titel, vanligen greve, jarl eller motsvarande.
93	Tilldelad *högadlig* titel, vanligen greve, jarl eller liknande. Spelaren eller spelledaren måste bestämma varför rollpersonen har blivit tilldelad den adliga titeln.
94	Tilldelad *högadlig* titel utan släktskap med kungafamiljen. Titeln oftast är hertig eller motsvarande
95–96 ALV	Erövrad *högadlig* titel och nära släkt med kungafamiljen, dock ej tronarvinge. Titeln är antingen hertig alternativt prins eller prinsessa genom ingifte. Rollpersonen var förmodligen lågadlig innan han eller hon fick den högadliga titel.
97–98 ALV	*Högadlig* med kungligt blod. Titeln är hertig eller alternativt prins eller prinsessa, dock ej med några anspråk på tronen.
99 ALV	*Högadlig* med kungligt blod och möjlig tronarvinge, dock ej förstahandsarvinge. Titeln är hertig alternativt prins, prinsessa eller motsvarande.
100	Rollpersonen har mer än en titel. Slå om två gånger på denna tabell.

Tabell R1-26: Börd för personer från civiliserade kulturer.

1T100	Börd för personer från primitiva kulturer
1–50	Familjeöverhuvud för storfamilj. Rollpersonens familj* är den som styr över den storfamilj som rollpersonen ingår i. Med storfamilj avses även alla farföräldrar (ibland även morföräldrar), farbröder och deras familjer. Ibland kan alla föräldrarnas syskon och deras familjer ingå i storfamiljen. För att dessa släktingar skall räknas som en storfamilj krävs som regel att de bor på samma plats.
51–80	Stamhövding. Rollpersonens familj* är den som styr över den stam som rollpersonen ingår i. Med stam menas en ännu större del av släkten som alla har en och samma anfader. Exakt hur stor en stam är kan variera, men för att en släkting skall räknas som medlem i stammen krävs som regel att släktingen är bosatt i samma by eller område.
81–96	Klanhövding. Rollpersonens familj* är den högsta familjen inom den klan som rollpersonen ingår i. En klan omfattar alla de släktingar som kan spåra sin härkomst från en och samma anfader. Exakt hur stor en klan är kan variera, framförallt beroende på hur gammal klanen är. Skillnaden mellan en stam och en klan är att stammens medlemmar är bosatta på samma plats, medan klanens medlemmar kan vara bosatta på olika håll. Detta innebär att klanen är lika stor som eller större än stammen.
97–98	Ledare. Rollpersonens familj* är ledare för 1T6+1 klaner. Familjens överhuvud är dessutom klanhövding för rollpersonens klan.
99–100 ALV	Härskare. Rollpersonens familj* är den högsta familjen inom hela det folk som rollpersonen ingår i. Familjeöverhuvudet är hela folkets härskare och dessutom klanhövding för rollpersonens klan (se ovan).

* Med familj menas rollpersonens föräldrar, syskon och eventuella barn. Det är nästan alltid fadern som är familjens överhuvud, men moderns ansvar och makt är ofta minst lika viktig. Om fadern är död så är det i regel den äldste sonen som är familjeöverhuvud.

Tabell R1-27: Börd för personer från primitiva kulturer.

Föremål & ägodelar

Rollpersonen har något speciellt föremål, som till exempel ett bra svärd eller en stark häst, i sin ägo. Föremålen kan vara införskaffade, ärvda eller upphittade – spelaren bestämmer.

Slå ett slag på tabell R1-28 för att avgöra vad det är för föremål eller ägodel som rollpersonen har i sin besittning. Observera att det är meningen att rollpersonen skall få sådana saker som rollpersonen är i behov av, därav den stora valfriheten under många resultat. Spelledaren bör ha uppsikt så att spelaren inte väljer till exempel det dyraste bara för att sedan sälja föremålet för att få mer pengar.

Ett bra tips är att låta spelaren hitta på en berättelse om hur föremålet eller ägodelen hamnade i rollpersonens ägo. På så sätt kanske föremålet eller ägodelen kan spela en intressant roll i framtida äventyr.

Undantag för alver, dvärgar & tiraker

I bakgrundstabellerna och familjetabellen finns det på flera ställen speciella markeringar som är avsedda att underlätta då man skapar rollpersoner som är alver, dvärgar eller tiraker. Markeringarna betyder att det finns speciella undantag i för dessa tre raser i de böcker som beskriver dem (*Alver, Dvärgar* och *Tiraker*). Följande symboler används:

ALV Speciella undantag finns för Alver.

DVÄRG Speciella undantag finns för Dvärgar.

TIRAK Speciella undantag finns för Tiraker.

1T100	Föremål & ägodelar	R1-28
1–3 TIRAK DVÄRG	Avståndsvapen*. Ett valfritt avståndsvapen vars sträng är mycket hårt spänd. Avståndet för de fyra räckvidderna för vapnet ökar med 20% (×1,2) och skadan på de olika räckvidderna modifieras med: +2/+1/+1/+1. Tyvärr ökar STYK med två (+2) (gäller ej armborst).	
4–5 TIRAK DVÄRG	Böcker/skriftrullar. Rollpersonen har tillgång till Ob1T6 böcker i varierade ämnen. Varje bok behandlar en färdighet – spelledaren avgör vilka. Språket som böckerna är skrivna på är ett som rollpersonen behärskar. Läsbarheten för varje bok är normal (Ob3T6). Varje bok har ett förkunskapskrav på Ob1T6+4. Kunskapsinnehållet är 1T6 högre än förkunskapskravet. Slå separata slag för var bok.	
6–8 TIRAK DVÄRG	Exklusiva kläder. Rollpersonen äger ett par riktigt exklusiva klädesplagg som krävts åtskilliga timmars sömnadsarbete för att färdigställa. Exakt hur han kommit över dem är upp till spelaren och spelledaren. Kläderna får rollpersonen att se mycket imponerande ut.	
9–11 TIRAK	Gift. Rollpersonen har kommit över 1T6+2 doser gift. Vilken typ av gift bestäms av spelledaren (lista över gifter finns i Spelledarens guide) men spelaren får självklart komma med önskemål.	
12–14 TIRAK DVÄRG	Gömställe. Rollpersonen har ett gömställe som bara han känner till. Det kan vara alltifrån en grotta uppe i bergen, en gammal ruin eller en bortglömd katakomb under staden. Gömstället är mycket svårt att hitta till. Det är (nästan) helt säkert att förvara utrustning där.	
15–17 TIRAK DVÄRG	Hund. Rollpersonen äger en hund som fungerar utmärkt både som jakt och vakthund. Hunden är mycket intelligent och kan Ob1T6 olika trick som spelaren och spelledaren får komma överens om.	
18–19 TIRAK DVÄRG	Jaktfågel. Rollpersonen äger en jaktfågel (exempelvis en falk eller en hök) som är ovanligt intelligent. Jaktfågeln är kan Ob1T6 olika trick.	

1T100	(fortsättning)	R1-28
20–23 TIRAK DVÄRG	Kartsamling. Rollpersonen har Ob1T6 kartor. Spelledaren (eller möjligen spelaren) bestämmer vad kartorna visar. Kartorna beskriver antingen hemtrakten eller avlägsna delar av världen.	
24–27 TIRAK DVÄRG	Kvalitetsstål*. Rollpersonen har ett välsmitt vapen i finaste kvalitetsstål. Modifikationerna för vapendata är: H+1, Bryt×1,2.	
28–30 TIRAK	Låsdyrkar. Rollpersonen har en sats med välsmidda dyrkar vilka gör svårighetsnivåen en nivå enklare (–Ob1T6) då det gäller att få upp lås.	
31–34 DVÄRG	Lätt närstridsvapen*. Vapnet får följande modifikationer: H–2, K–3, S–1, Bryt–2, STYK–1, SI (±0/+1), vikt ×0,8.	
35–39	Lätt sköld. Rollpersonen har en extra lätt och smidig sköld av valfri typ. Sköldens Brytvärde minskar med två (Bryt–2), men dess vikt blir 20 % lägre (×0,8).	
40–42	Musikinstrument. Rollpersonen har ett mycket vackert och skickligt byggt musikinstrument i sin ägo. Instrumentet är såpass välstämt och väl tillverkat att svårigheten alltid är en nivå enklare (–Ob1T6) när han använder instrumentet.	
43–47	Rustning. En valfri rustningsdel (för arm- och bendelar avses hela par) av extra kraftigt material. Var och ett av de tre pansarvärdena ökar med ett (+1/+1/+1), tyvärr ökar vikten med 20% (×1,2). Om rustningsdelen är av metall är den dessutom förtennad vilket förhindrar rost.	
48–51	Seghärdat närstridsvapen* vars klinga har en mycket seg härdning. Vapnets brytvärde är därför två högre än normalt (Bryt+2).	
52–55	Skarpt närstridsvapen* vars egg är mycket skarp. Vapnet får därför ökad huggskada (H+2) och stickskada (S+1), tyvärr är vapnets Brytvärde två lägre än normalt (Bryt–2).	
56–58	Slav/tjänare. Rollpersonen har en slav eller en tjänare (slavar är bara tillåtna i vissa länder). Exakt hur det kommer sig att denne tjänar	

1T100	(fortsättning) R1-28
	rollpersonen får spelaren och spelledaren besluta men det kan vara allt ifrån att denne försöker betala tillbaka sin livsskuld eller att rollpersonen rätt och slätt äger sin tjänare.
59	Släktjuveler. Rollpersonen äger släktjuveler, exempelvis amuletter, armband, halsband eller ringar. Värdet är Ob3T6 × 1000 silver, men juvelerna betyder så mycket för rollpersonen att denna bara skulle kunna tänka sig sälja dessa i en riktigt nödsituation.
60–65	Snabbt riddjur. Ett mycket snabbt och intelligent riddjur – exempelvis en häst eller en kamel. Riddjuret kan Ob1T6 olika trick. Dessutom ökar djurets förflyttning med två (+2)
66–69	Starkt dragdjur. Ett mycket starkt dragdjur eller packdjur exempelvis en åsna, oxe eller buffel. Dess Bärförmåga ökar med 50% (×1,5).
70–73	Stridshäst. En stor och extremt vältränad stridshäst. Hästens Bärförmåga ökar med 50% ×1,5) och den kan dessutom Ob1T6 trick.
74–76	Talande fågel. Rollpersonen äger en ovanlig talande fågel. Fågeln är mycket tillgiven och intelligent. Fågeln är mycket intelligent och kan Ob1T6 olika trick.
77–79 TIRAK	Tubkikare. Rollpersonen har kommit över detta optiska instrument som gör det möjligt att observera saker på stora avstånd.
80–84 TIRAK	Tung sköld. En extra stark sköld av valfri typ. Sköldens Brytvärde ökar med två (Bryt+2), men dess vikt blir 20 % högre (×1,2).
85 TIRAK	Udda riddjur. Rollpersonen har fått tag på ett mycket udda riddjur. Vilken typ av riddjur det är beslutas i samråd med spelledaren. Observera dock att det vanligen är en fördel om man kan föra in djuret i en stad. Exempel på riddjur är draghâr, elefant, heávedrake, horndrake, murvelbest eller seian.
86 TIRAK	Unikt föremål. Rollpersonen har på något sätt kommit över ett unikt och eftertraktat föremål. Det kan vara en värdefull konstpjäs, ett vackert smycke, ett berömt vapen, en legendarisk stridshäst, en urgammal historiebok eller liknande. Hur rollpersonen kommit över det är upp till spelaren och spelledaren. Det finns troligtvis de som skulle betala stora summor för det eller försöka stjäla det.
87–91 TIRAK	Uthålligt riddjur. Ett mycket uthålligt riddjur – exempelvis en häst eller en kamel. Djuret får en poäng mindre Långtidsutmattning (–1) vid längre resor än vad som är normalt.
92–94	Välbalanserat vapen*. Rollpersonen har ett välbalanserat närstridsvapen. SI förbättras med (±0/+1). Nackdelen är att Bryt samt Hugg minskar med ett (–1).
95	Välsmitt vapen. Rollpersonen har ett enhandsvapen i mangenatlegerat dvärgastål. Vapendatatan förändras enligt följande modifikationer: (Hugg+2, STYK+2, Bryt ×1,4). Vikten är 10% högre (×1,1).
96–98 ALV	Örter. Rollpersonen har fått tag på 1T6+2 doser örter. Exakt vilka örter bestämmer spelledaren men spelaren får självklart komma med önskemål.
99–100	Slå två gånger på tabellen och ta båda resultaten.

* Spelaren bör inte välja vapen från en främmande ras – exempelvis bör en människa inte få ett alvsvärd.

Tabell R1-28: Föremål & ägodelar. I tabellen finns typiska föremål som rollpersonen kan äga redan från starten.

Förmögenhet

Rollpersonen har tillgångar i reda pengar, det vill säga silver- och guldmynt samt ibland även bankväxlar. Slå ett slag på tabell R1-29 för att avgöra förmögenhetens storlek. Det är upp till spelaren att bestämma varifrån pengarna kommer – tänkbart är att de är ärvda, upphittade eller har erhållits som betalning för något farligt uppdrag. Pengar finns också i form av bank- eller penningväxlar, ett dokument som är mycket lättare att frakta än till exempel ett halvt ton silver. Det är framförallt mynten som är intressanta för vanliga rollpersoner, eftersom de gör det så mycket enklare att handha transaktioner av olika slag om det finns ett fungerande penningbaserat ekonomiskt system.

Bankväxlarna kan även antas vara skuldfordringar som rollpersonen kan driva in då det behövs. Om rollpersonen kommer från en primitiv eller barbarisk kultur kan spelaren välja att byta ut bankväxlar mot ädelstenar. De guldmynt som man får via tabellen räknas vara värda 20 silver styck. Självklart kan rollpersonen växla mynten till andra valörer innan spelets början om det visar sig att han får ett stort antal silver. För en lista på de vanligaste mynten samt bilder på dem se sida 206.

1T100	Förmögenhet* R1-29
1–5	Ob3T6 silver.
6–10	Ob3T6 × 2 silver.
11–30	Ob3T6 × 10 silver.
31–60	Ob3T6 × 20 silver.
61–90	Ob3T6 × 100 silver, Ob2T6 × 10 guldmynt.
91–97	Ob4T6 × 100 silver, Ob2T6 × 100 guldmynt.
98–99	Ob5T6 × 100 silver, Ob3T6 × 100 guldmynt , Rollpersonen har dessutom bankväxlar till ett värde av Ob3T6 × 1.000 silver.
100	Ob5T6 × 200 silver, Ob4T6 × 100 guldmynt , Rollpersonen har dessutom bankväxlar till ett värde av Ob3T6 × 10.000 silver.

* Guldmynten baseras på den jargiska solidan och är värda 20 silvermynt styck. Se sidan 206 för olika slags mynt.

Tabell R1-29: Förmögenhet.

Egendom

Beroende på vilken kulturell bakgrund rollpersonen har så skall man göra ett slag på någon av de tre tabellerna för egendom (tabell R1-30, 31 eller 32). Vilken tabell som gäller beror på om rollpersonen bor på landsbygden eller i staden och om den kulturella bakgrund är feodal/civiliserad eller primitiv/barbarisk.

Slaget på tabellen för egendom modifieras beroende på rollpersonens börd (se tabell R1-33 alternativt 34). Om man slår mer än en gång på denna tabell måste man välja ett av resultaten.

Om rollpersonen är den äldste arvingen och om föräldrarna inte lever, så äger rollpersonen all egendom. Spelledaren har dock som vanligt sista ordet. Observera att även om rollpersonen är familjeöverhuvud så kan rollpersonen inte sälja all egendom – familjen måste ju ha något att leva av. Som regel gäller att egendomen varken går med förlust eller är vinstbringande. Det som produceras och de intäkter som finns går till att betala arrenden, skatter och till att livnära de personer som bor på ägorna eller som lever av egendomen. Rollpersonen tjänar alltså inga pengar på att familjen äger en egendom.

1T100	Lantegendom för civiliserad kultur R1-30
1–20	Torp med två tunnland åkerjord eller betesmark. Det finns en häst, en ko och några hönor.
21–40	Större torp med fyra tunnland åkerjord eller betesmark. I torpet bor rollpersonens familj, en häst, en ko, en gris och några hönor.
41–50	Liten gård med åtta tunnland åkerjord eller betesmark. Gården består av ett mindre boningshus med en liten ladugård som innehåller fyra kor, en häst, två grisar och några hönor. På gården bor dessutom en dräng och en piga.
51–65	Gård med 16 tunnland åkerjord eller betesmark. Gården består av ett boningshus, en lada, en ladugård och ett stall. På gården finns sex tjänstehjon, åtta kor, två hästar, en oxe, fyra grisar och ett flertal hönor.
66–80	Stor gård med 24 tunnland åkerjord eller betesmark. Gården består av ett stort boninghus, ett hus för tjänstefolket, två lador, en stor ladugård och ett stall. På gården finns även åtta tjänstehjon, tolv kor, tre hästar, två oxar, sex grisar och ett flertal hönor. En del av gårdens mark arrenderas av en torparfamilj.
81–90	Gods som omfattar 40 tunnland åkerjord eller betesmark. Godset består av en stor gård (som 'stor gård' ovan) och 2T6 torparfamiljer som arrenderar del av marken. Spelaren bestämmer hur stora torpen är.
91–100	Stort gods som omfattar 60 tunnland åkerjord eller betesmark. Godset består av en herrgård (som 'stor gård' ovan). En del av marken arrenderas av en mindre gård och 3T6 torparfamiljer. Spelaren bestämmer hur stora torpen är.
101–120	Stort gods som omfattar 80 tunnland åkerjord eller betesmark. Godset består av en herrgård (som motsvarar två 'stor gård' ovan). Ibland är denna herrgård befäst. En del av godsets mark arrenderas av en gård (se ovan) och 4T6 torp (se ovan). Ofta ligger dessa gårdar och torp i en by i närheten av herrgården. Spelaren bestämmer hur stora gården och torpen är.
121–150*	Grevskap eller motsvarande. Familjen bor på ett slott eller en mindre borg som har 200 tunnland åkerjord eller betesmark (slottet har gårdsbyggnader som motsvarar två 'stora gårdar' ovan). En stor del av grevskapets mark arrenderas av 1T6 gårdar (se ovan) och 1T6×10 torp (se ovan). Ofta ligger dessa gårdar och torp i den närbelägna byn. Spelaren bestämmer hur stora gårdarna och torpen är.
151+*	Hertigdöme eller motsvarande. Familjen bor på ett större slott eller en stor borg som har 400 tunnland åkerjord eller betesmark (slottet har gårdsbyggnader som motsvarar två 'stora gårdar' ovan). En stor del av grevskapets mark arrenderas av 2T6 gårdar (se ovan) och 1T6×20 torp (se ovan). Ofta ligger dessa gårdar och torp i en av hertigdömets byar eller i utkanten av en mindre stad som hertigdömet har beskattningsrätt över. Spelaren bestämmer hur stora gårdarna och torpen är.

* Dessa resultat *måste* godkännas av spelledaren. Om spelledaren inte vill det så får spelaren göra ett nytt slag på tabellen eller välja resultatet '101–120'.

Tabell R1-30: Egendomar för civiliserade personer från landsbyggden.

1T100	Stadsegendom för civiliserad kultur R1-31
1–20	Del i ett förfallet flerfamiljshus i ett enkelt kvarter. I två rum bor rollpersonens familj, samt eventuellt något husdjur såsom en höna eller en gris. I huset bor, förutom rollpersonens familj, Ob1T6 andra familjer.
21–40	Del i ett flerfamiljshus. I två rum och kök bor rollpersonens familj. På baksidan av huset har familjen ett mindre trädgårdsland samt något husdjur såsom ett par hönor eller en gris. I huset bor dessutom Ob1T6 andra familjer.
41–50	Mindre hus i ett enklare kvarter. Rollpersonens familj har ett hus som består av fem rum och ett kök. I två av rummen finns en inneboende familj. I ett vindsrum bor en piga som arbetar för familjen. På bakgården finns antagligen en liten odling, ett hönshus och en gris.
51–65	Normalstort stadshus. Rollpersonens familj har ett hus som består av sju rum och ett kök. I två av rummen finns en inneboende familj. I två av vindsrummen bor en hushållerska och en piga som arbetar för familjen. På bakgården finns en mindre odling, ett hönshus och en gris.

1T100	(fortsättning) R1-31
66–90	Stort tvåvåningshus. Rollpersonens familj har ett större hus som består av tio rum och ett kök. I fyra av rummen finns två inneboende familjer. I tre av vindsrummen bor en hushållerska, en piga och en tjänare som arbetar för familjen. På bakgården finns en odling och ett mindre hus med två grisar, ett antal hönor och en häst.
91–100	Stor lyxvilla. Rollpersonens familj äger en större lyxvilla belägen i de finare delarna av staden. Villan har 15 rum och ett stort kök. Mitt i villan finns en gård. Bakom villan finns ett par mindre hus för tjänstefolket. I de mindre husen bor åtta tjänstehjon som arbetar för familjen. På bakgården finns ett stall med 1T6 hästar. Familjen äger även 1T6 flerfamiljshus med vardera Ob1T6 inneboende familjer. Dessa hyreshus ligger i de enklare delarna av staden.
101–120	Stort residens. Rollpersonens familj äger ett stort residens beläget i den finaste delen av staden. Residenset har 24 rum och två kök. I anslutning till residenset finns ett par mindre hus för tjänstefolket samt ett stall. I de mindre husen bor åtta tjänstehjon som arbetar för familjen. I stallet finns 2T6 hästar. Familjen äger även 2T6 flerfamiljshus med vardera Ob1T6 inneboende familjer. Dessa hyreshus ligger i de enklare delarna av staden.
121–150*	Palats. Rollpersonens familj äger ett mindre palats beläget i den finaste delen av staden. Palatset har 36 rum fördelade på ett par våningar. I palatset finns rum för tjänstefolket och på borggården finns ett stall med 3T6 hästar. På palatset arbetar tjugo personer som tjänstefolk. Familjen äger 3T6 flerfamiljshus med vardera Ob1T6 inneboende familjer. Dessutom äger familjen mark på den omkringliggande landsbygden omfattande 80 tunnland åkerjord eller betesmark. Denna mark arrenderas av två gårdar och 4T6 torp.
151+*	Stort palats. Rollpersonens familj bor på det största palatset mitt i staden. Palatset har 60 rum fördelade på ett par våningar. I palatset finns rum för tjänstefolket och på borggården finns ett stall med 4T6 hästar. På palatset arbetar trettio personer som tjänstefolk. Familjen äger 4T6 flerfamiljshus med vardera Ob1T6 inneboende familjer. Dessutom äger familjen mark på den omkringliggande landsbygden som omfattar 200 tunnland åkerjord eller betesmark. Familjens mark arrenderas av 2T6 gårdar och 1T6×10 torp.

* Dessa resultat måste godkännas av spelledaren. Om det inte godkänns kan man ta resultatet '101–120'.

Tabell R1-31: Egendomar för civiliserade personer bosatta i städer.

1T100	Egendom för primitiva kulturer R1-32
1–40	Rollpersonens familj har ett stort tält och en boskapshjord som består av Ob1T6 djur – vanligen kor, bufflar, kameler eller hästar, men det kan även vara Ob3T6 får eller getter. Familjen har ett riddjur – vanligen en häst eller kamel.
41–60	Rollpersonens familj har två stora tält och en boskapshjord som består av Ob2T6 djur – vanligen kor, bufflar, kameler eller hästar, men det kan också vara Ob6T6 får eller getter. Familjen äger två riddjur – vanligen hästar eller kameler.
61–80	Rollpersonens familj har tre stora tält och en boskapshjord som består av Ob4T6 djur – vanligen kor, bufflar, kameler eller hästar, men det kan också vara Ob12T6 får eller getter. Familjen äger Ob1T6 riddjur – vanligen hästar eller kameler.
81–100	Rollpersonens familj har fyra stora tält och en boskapshjord som består av Ob8T6 djur – vanligen kor, bufflar, kameler eller hästar, men det kan också vara Ob3T6×10 får eller getter. Familjen äger Ob2T6 riddjur – vanligen hästar eller kameler. På en fast plats har familjen en övervintringsbostad som består av ett enklare hus eller ett par hyddor.
101–120*	Rollpersonens familj har sex stora och utsmyckade tält och en boskapshjord som består av Ob2T6 ×10 djur – vanligen kor, bufflar, kameler eller hästar, men det kan också vara Ob6T6×10 får eller getter. Djuren är välmående och välgödda. Familjen äger Ob3T6 riddjur – vanligen hästar eller kameler. Familjen har en övervintringbostad och en sommar betesbostad byggda i lera eller trä.
121–150*	Rollpersonens familj har tio stora och rikt utsmyckade tält och en boskapshjord som består av Ob6T6 ×10 djur – vanligen kor, bufflar, kameler eller hästar, alternativt Ob2T6×100 får eller getter. Alla djur är mycket välmående och välgödda. Familjen äger Ob4T6 hästar eller kameler. Familjen har en övervintringsbostad och sommarbetesbostad som består av ler- eller trähus. Dessutom har familjen ett hus i den närmaste staden, slå ett slag på tabell R1-31 utan att modifiera slaget med börd.
151+*	Rollpersonens familj har femton stora och rikt utsmyckade tält och en boskapshjord som består av Ob3T6×50 djur – vanligen kor, bufflar, kameler eller hästar – alternativt Ob4T6×100 får eller getter. Alla djur är mycket välmående och välgödda. Familjen äger Ob5T6 hästar eller kameler, samt en övervintringsbostad som består av en stort hus med en befäst palissad med vaktorn, plus ett hus i den närmaste staden, slå ett slag på tabell R1-31, men utan att modifiera slaget med börd.

* Dessa resultat *måste* godkännas av spelledaren. Om det inte godkänns så får man resultatet "81–100".

Tabell R1-32: Egendomar för personer från en primitiv kultur.

Börd	Modifikation
Lågadlig	+50
Högadlig	+75

Tabell R1-33: Bördsmodifikation till slaget på tabell R1-30 och 31.

Börd	Modifikation
Stamhövding	+30
Klanhövding	+45

Börd	Modifikation
Ledare	+60
Härskare	+75

Tabell R1-34: Bördsmodifikation till slaget på tabell R1-32.

Mentala egenskaper

Mentala egenskaper är de egenskaper som har sitt upphov i rollpersonens intellekt, vilja och sociala förmåga. Tabell R1-35 används för att avgöra vilken mental egenskap rollpersonen besitter. Ofta påverkar de mentala egenskaperna rollpersonens PSY, BIL eller färdigheter som baseras på kunskaper eller mentala förmågor.

Även många andra typer av färdigheter kan påverkas, exempelvis är det mentala egenskaper som på många sätt avgör om färdigheter är lättlärda eller inte. Mentala egenskaper är viktiga hos lärda och sociala personer men även hos vapenmästare och andra som är psykiskt starka.

En del mentala egenskaper är mycket kraftfulla och kan öka rollpersoners attribut avsevärt. Likaså kan färdigheter påverkas på många olika sätt. Det kan vara intressant att tänka igenom hur detta har påverkat rollpersonens bakgrund, uppväxt och leverne fram till spelets början samt om karaktärsdrag och personlighet har blivit modifierade.

1T100	Mental egenskap R1-35
1–2	Barnasinne. Barn och misslor blir genast trygga i rollpersonens närvaro och han har mycket lätt att kommunicera med dem. Barn som ser rollpersonen vill gärna ha denne som sin lekkamrat och försöker göra allt för att få rollpersonens uppmärksamhet.
3–4	Bildad. Höj BIL med två (+2).
5–6	Bärsärk. Rollpersonen kan när han önskar hänge sig åt aggressiviteten som finns inneboende i honom. När han önskar kan han gå in i ett raserianfall, se Spelledarens guide för regler om detta. Till skillnad från normala raserianfall så förlorar rollpersonen dock inte dubbelt antal utmattningskryss. Det tar honom en runda att lugna ned sig för rollpersonen efter det att han har hängett sig åt aggressionen.
7–8	Drömmare. Rollpersonen har ett ovanligt aktivt och fantasifullt intellekt och har därför möjlighet att komma på nymodigheter. Rollpersonen får 2T6 enheter för att höja valfria mystiska färdigheter.
9–12	Empatisk. Rollpersonen har lätt för att läsa folks känslor och se hur de tycker och känner. Detta gör dessutom att rollpersonen har mycket lätt att genomskåda lögner. Rollpersonen har en nivå lättare (–Ob1T6) på sitt PSY–slag vid dessa tillfällen. Färdigheterna Övertala och Förföra är lättlärda.
13–14	Etikett. Rollpersonen vet hur man beter sig i samhällets olika sociala klasser (främst de högre). Han får 1T6+4 enheter att höja färdigheten Etikett vilken också är lättlärd. Rollpersonen får också +1 i PER.
15–16	Extraordinär koncentrationsförmåga. Om rollpersonen koncentrerar sig på en tidsödande uppgift sänks tiden att utföra den till hälften. Rollpersonen får inte bli störd under denna tid.
17–18	Extraordinärt bildad. Slå om BIL med 2T6+9. Blir resultatet sämre än vad BIL var innan, behåll det gamla värdet.
19–20	Extraordinärt intelligent. Slå om PSY med 2T6+9. Blir resultatet sämre än vad PSY var innan, behåll det gamla värdet.
21–22	Extraordinärt viljestark. Slå om VIL med 2T6+9. Blir resultatet sämre än vad VIL var innan, behåll det gamla värdet.
23–24	Fotografiskt minne. Rollpersonen har förmågan att komma ihåg bilder. Alla kunskapsfärdigheter anses som lättlärda. Slå Ob4T6 istället för Ob3T6 då en kunskapsfärdighet skall höjas.
25–26	Genomträngande blick. Rollpersonen har en mycket hård och genomträngande blick vilken ingjuter respekt och kan även vara avskräckande. Förhöra och Ledarskap är en nivå lättare (–Ob1T6) då rollpersonen möter offrets blick.
27–28	Gott lokalsinne. Rollpersonen har mycket lätt att komma ihåg var saker och ting ligger i förhållande till varandra. Rollpersonen får 2T6 enheter för att höja färdigheterna Speja och Geografi. Spelledaren bör dessutom sällan låta rollpersonen komma vilse.
29–30	Gott rykte. Rollpersonen har ett rykte om sig att vara en bra karl som står för vad rollpersonen säger (om detta är sant är en helt annan sak). Karaktärsdraget Rykte höjs med 1T6.
31–32	Hästarnas herre. Alla slag för rida och träna hästar är en nivå lättare (–Ob1T6). Färdigheten är dessutom lättlärd.
33–34	Hästarnas vän. Rollpersonen har mycket god hand med hästar och får därför 1T6+2 extra enheter för att höja färdigheten Rida.
35–36	Intelligent. Höj PSY med två (+2).
37–38	Karismatisk. Rollpersonen har mycket stark utstrålning. Höj PER med två (+2) och använd 2T6+2 enheter för att höja färdigheterna Övertala, Ledarskap och Förföra.
39–40	Konstnärligt lagd. Rollpersonen får välja en konstnärlig och kreativ gren där han är extra framstående. Det kan vara alltifrån att spela, dansa sjunga och måla till olika hantverksfärdigheter och liknande. När rollpersonen ägnar sig åt detta aktivitet är alla färdighetsslag en nivå lättare (–Ob1T6), färdigheten är dessutom lättlärd.
41–42	Kroppskontroll. Rollpersonen har en god kontroll på sin kropp och sin rörlighet. Alla rörelsefärdigheter räknas som lättlärda.
43–44	Kulturkännare. Rollpersonen har stor kunskap om andra länder. Om denna kunskap kommer från studier eller resor är upp till spelaren och spelledaren att bestämma. Rollpersonen får hur som helst 2T6+4 enheter att höja färdigheterna Kulturkännedom, Historia och Geografi.

1T100	(fortsättning) R1-35
45–46	Kvicktänkt. Rollpersonen är snabbtänkt. Rollpersonen har en nivå enklare (–Ob1T6) att lyckas med kommunikationsfärdigheterna Berättarkonst, Förhöra, Förklädnad, Skådespel och Övertala om dessa används under tidspress
47–50	Lättlärd. Rollpersonen har mycket lätt att lära sig en färdighet (ej Stridsvana) som väljs av. Spelaren. Då denna färdighet skall höjas med hjälp av förbättringsslag så använder man Ob4T6 istället för Ob3T6.
51–52	Matematisk begåvning, Rollpersonen är mycket skicklig på räkning och kan i huvudet räkna ut de mest komplicerade tal om han bara får lite tid. 1T6+4 enheter används till att höja färdigheten Räkna som också är lättlärd.
53–54	Musikalisk. Rollpersonen får 1T6+2 enheter för att höja färdigheten Musik.
55–56	Nattuggla. Rollpersonen har ett onaturligt litet behov av sömn. Det räcker som regel med fyra timmars sömn per dygn. Under denna tid återhämtas utmattning dubbelt så fort.
57–58	Ormtunga. Rollpersonen har ett vältränat lögnsinne. Rollpersonen får 2T6 enheter för att höja färdigheten Övertala, varav minst en enhet måste användas för att specialisera mot ljuga.
59–60	Orädd. Rollpersonen kan stirra döden i vitögat utan att tveka. Rollpersonen får en nivå enklare (–Ob1T6) i alla situationer där PSY, VIL eller Stridsvana används för att avgöra om rollpersonen vågar riskera sitt liv.
61–62	Pedagog. Rollpersonen har en naturligt förmåga att kunna lära ut saker och ting. Använd Ob2T6 enheter för att höja färdigheten Undervisning (är också lättlärd).
63–64	Silvertunga. Rollpersonen känner instinktivt på sig hur man tilltalar en person för att denne skall bli positivt inställd. Höj PER med ett (+1) och använd 2T6 enheter för att höja färdigheterna Diplomati och Etikett.
65–66	Självlärd. Rollpersonen har lärt sig en färdighet själv. Spelaren väljer vilken färdighet, dock ej Stridsvana. Använd 2T6 enheter för att höja denna färdighet. Färdigheten räknas som lättlärd.
67–68	Skicklig. Rollpersonen är oerhört skicklig på en särskild färdighet, spelaren väljer färdigheten i samråd med spelledaren. Färdigheten kostar bara hälften så många enheter som normalt att höja upp till färdighetschans 18 (och bör få köpa upp den till detta värde). Dessutom får rollpersonen en specialisering på den.
69–70	Skuggornas vän. Rollpersonen är extremt skicklig på färdigheterna Gömma och Smyga, han får 2T6+4 enheter höja dem med och färdigheterna räknas som lättlärda.
71–72	Snabblärd. Spelaren får välja tre kunskapsfärdigheter som rollpersonen är lättlärd på. Rollpersonen får dessutom 2T6+4 enheter att spendera på färdigheterna.
73–74	Social kameleont. Rollpersonen har mycket lätt för att passa in i alla delar i samhället och lär sig snabbt hur man skall agera för att få ett gott bemötande och respekt. Alla sociala färdigheter är därför lättlärda för rollpersonen.
75–76	Sover lätt. Rollpersonen har mycket lätt att vakna. Rollpersonen får ingen svårighetsökning då han eller hon är nyvaken.
77–78	Språköra. Rollpersonen har lätt att lära sig språk. Förbättringsslag för samtliga språkfärdigheter slås med Ob4T6 istället för Ob3T6.
79–80	Stark vilja. Rollpersonen är väldigt viljestark när det gäller att uthärda psykiska påfrestningar och smärta. Alla slag för att klara av förhör och tortyr är två nivåer lättare (–Ob2T6). Dessutom minskar antalet tärningar man får på grund av Smärta med en nivå (–Ob1T6).
81–82	Stridens son. Rollpersonen har en naturlig vapenaffinitet och kan läsa av striden och sin motståndare. Alla vapenfärdigheter är lättlärda för rollpersonen.
83–84	Stridsvan. Rollpersonens sinne tycks vara naturligt lagt till analyserandet av strid. Han kan ofta förutse sina motståndares rörelser innan de utfört dem och kan på se sätt ha ett stort övertag. Använd 2T6 enheter för att höja Stridsvana. Färdigheten räknas som Lättlärd.
85–86	Strålande ögon. Rollpersonen har ett par gnistrande ögon med vilka rollpersonen kan få folks uppmärksamhet. Deras hypnotiska kraft gör att alla svårighetsslag för färdigheterna Övertala, Förföra och Ledarskap blir en nivå lättare (–Ob1T6) om rollpersonen har ögonkontakt.
87–88	Sångfågel. Färdigheten Sjunga är lättlärd för rollpersonen. Använd 1T6+2 enheter för att höja färdigheten.
89–90	Uppmärksam. Rollpersonen får höja både SYN och HÖR med två (+2).
91–92	Vaksam. Höj SYN med ett (+1) och använd 2T6 enheter för att höja färdigheterna Speja och Söka.
93–94	Vetgirig. Rollpersonen får 2T6 enheter som kan användas för att höja valfria kunskapsfärdigheter. Ingen kunskapsfärdighet får dock höjas över tio (10) med dessa enheter.
95–96	Viljestark. Höj VIL med två (+2).
97–98	Ödemarkens son. Rollpersonen har mycket lätt för att klara sig i det fria. Det är nästan så att skogarna, bergen och himlen talar till honom och berättar hur han skall göra för att klara sig. Alla Vildmarksfärdigheter är lättlärda.
99–100	Slå två gånger på denna tabell och använd båda resultaten. Detta kostar inget extra slag på huvudtabellen. Kommer detta resultat upp en gång till ignorerar det.

Tabell R1-35: Mentala egenskaper

Fysiska egenskaper

De fysiska egenskaperna är förmågor som omfattar speciella fysiska prestationsförmågor, ökade attribut och extraordinär kroppslig motståndskraft.

Dessa egenskaper är i synnerhet viktiga för rollpersoner som skall vara krigare av något slag. En del alternativt kan vara mycket kraftfulla och kan avsevärt öka rollpersonens attribut.

Det kan vara intressant att tänka igenom hur detta har påverkat rollpersonens bakgrund, uppväxt och leverne fram till spelets början som om karaktärsdrag och personlighet bör bli modifierade. Observeta också att många fysiska egenskaper kan påverka rollpersonens utseende. Exempelvis blir en muskelös person större än innan.

Slå 1T100 på tabell R1-36 och följ instruktionerna.

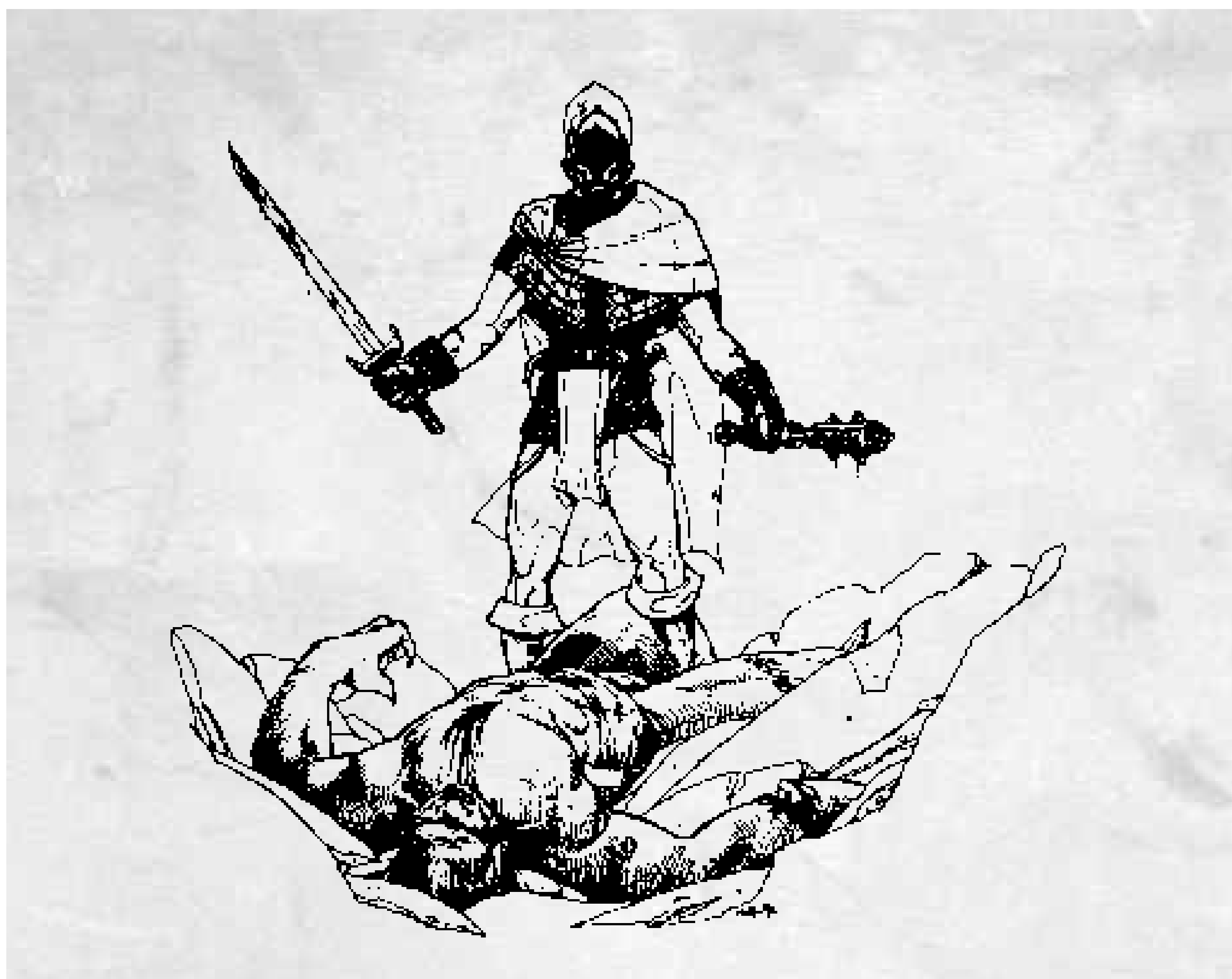
1T100	Fysisk egenskap R1-36
1–2	Alkoholresistent. Rollpersonens blir sällan berusad, inte ens vid stora alkoholintag. Slag för färdigheten Supa blir således hela två nivåer enklare (–Ob2T6).
3–4	Ambidextriös. Rollpersonen kan använda båda händerna samtidigt och lika bra. Rollpersonen drabbas således inte av den ökade svårigheten för att man använder 'fel' hand. Rollpersonen får en extra handling i strid om rollpersonen använder två närstridsvapen eller ett närstridsvapen och sköld – utan någon svårighetsökning.
5–7	Armstyrka. När rollpersonen behöver armstyrka för att till exempel lyfta saker blir alla svårighetsslag en nivå enklare (–Ob1T6).
8	Blixtrande reflexer. VINIT-slag blir en nivå enklare (–Ob1T6) vid öppning av strid.
9–10	Chockresistent. Chockslag blir alltid en nivå enklare (–Ob1T6).
11–13	Dubbelhänt. Rollpersonen kan använda båda händerna lika bra. Rollpersonen drabbas alltså inte av någon ökad svårighet när man använder 'fel' hand. Rollpersonen får dock inte någon positiv modifikation om han försöker använda två närstridsvapen samtidigt.
14–16	Extraordinärt bra utseende. Slå om PER med 2T6+9. Blir resultatet sämre än vad PER var innan, behåll det gamla värdet.
17–19	Extraordinärt smidig. Slå om RÖR med 2T6+9. Blir resultatet sämre än vad RÖR var innan, behåll det gamla värdet.
20–22	Extraordinärt stark. Slå om STY med 2T6+9. Blir resultatet sämre än vad STY var innan, behåll det gamla värdet.
23–25	Extraordinärt tålig. Slå om TÅL med 2T6+9. Blir resultatet sämre än vad TÅL var innan, behåll det gamla värdet.
26–27	Fingerfärdig. Rollpersonen får en nivå lättare (–Ob1T6) på saker som kräver koordination, till exempel att dyrka upp lås eller stjäla saker ur folks fickor. Detta gäller dock inte handlingar som till exempel bågskytte.
28–30	Frisk. Rollpersonen drabbas aldrig av lättare sjukdomar som förkylningar. Gentemot andra farligare sjukdomar har han två nivåer lättare (–Ob2T6) på alla TÅL-slag mot smitta och förlopp (se Spelledarens guide).
31–33	Friskt blod. Rollpersonen får en extra kolumn på Blodförlust i Skadesektionen (dock inte fler än tio kolumner).

1T100	(fortsättning) R1-36
34–35	Gifttålig. Rollpersonen får en nivå enklare (–Ob1T6) på alla slag mot TÅL då rollpersonen råkar ut för förgiftningar.
36–38	Hårdhudad. Rollpersonen är skadetålig och kan ta en hel del stryk innan han går ned. Skadaeverkan dras av från honom som om han hade en rustning över hela kroppen som skyddar [H1, K3, S1].
39–40	Ignorera smärta. Svårighetsökningen som rollpersonen får från Smärta på grund av skada minskar med en nivå (–Ob1T6).
41–42	Kraftigt byggd. Öka kroppsbyggnaden en nivå. Detta påverkar rollpersonens Skadekolumner.
43–44	Lungstark. Rollpersonen får alltid en nivå enklare (–Ob1T6) att hålla andan.
45–46	Läkekött. Rollpersonen läker dubbelt så mycket Trauma och Smärta än det normala.
47–48	Motståndskraftig. Rollpersonens Skadekolumner och UK höjs med ett. Rollpersonen får en extra kolumn i de fyra sektionerna för Trauma, Smärta, Blodförlust och Utmattning.
49–50	Nattseende. Rollpersonen ser hyfsat bra även i dåligt ljus (ignorera modifikationer på grund av dåligt ljus). Det går dock inte att se i kolmörker.
51–53	Outslitlig. Rollpersonen får två extra kolumner i Utmattningssektionen (UK+2), dock aldrig fler än tio kolumner.
54–55	Packåsna. Rollpersonen orkar bära betydligt mer än gemene man utan att bli uttröttad. Bärförmåga är lika med (STY+TÅL).
56–57	Perfekt hörsel. Rollpersonen får en nivå enklare (–Ob1T6) på slag mot HÖR och alla färdighetsslag som har med hörsel att göra.
58–59	Råstark. Rollpersonen vet hur man åsamkar skada på omgivningen. Öka alla Grundskadorna ett steg i Grundskadetabellerna.
60–61	Rörlig. Rollpersonen är extremt vig och rörlig. Använd 3T6+1 enheter för att höja Fingerfärdighet, Smyga, Hoppa, Klättra och Akrobatik.
62–63	Seglivad. Rollpersonen får en nivå enklare (–Ob1T6) på alla Dödsslag.
64–65	Skadetålig. Rollpersonen får en extra kolumn på Trauma under Skadesektionen (dock inte fler än tio kolumner).
66–67	Skarpögd. Rollpersonen får en nivå enklare (–Ob1T6) då SYN eller Speja används för att se saker på långt håll.
68–70	Smidig. Höj RÖR med två (+2).

1T100	(fortsättning) R1-36
71–72	Smärttålig. Rollpersonen får en extra kolumn på Smärta i Skadesektionen (rollpersonen kan dock inte ha fler än tio kolumner).
73–74	Snabb. Öka Förflyttningen med två (+2).
75–76	Spänstig. Rollpersonen får 2T6 enheter för att höja färdigheterna Hoppa och Klättra.
77–79	Stark. Höj STY med två (+2).
80	Storvuxen. Rollpersonen är väldigt stor, längden ökar med 20% och vikten med 10%. Rollpersonen STY och TÅL ökar med två (+2) vardera, han får dessutom en extra kolumn på Trauma, Smärta och Blodförlust. RÖR minskar dock med två (–2).
81–82	Speciella drag. Rollpersonen har utmärkande ansiktsdrag vilka de flesta tycker är väldigt vackra. Rollpersonens ansikte är mycket lätt att komma ihåg. Rollpersonen får +1 på PER.
83–84	Känsligt luktsinne. Rollpersonen har ett mycket känsligt luktsinne vilket räknas till en primär attribut. Slå fram Attributet Lukt (LUK) med 3T6. Om rollpersonen redan har LUK som primär attribut så är alla slag gentemot det en nivå enklare (–Ob1T6).

1T100	(fortsättning) R1-36
85–86	Lättfotad. Rollpersonen har alltid en nivå enklare (–Ob1T6) att använda färdigheten Smyga. Att spåra rollpersonen om denne har gått till fots är dessutom en nivå svårare (+Ob1T6) oavsett underlag.
87–88	Stålnäve. Rollpersonen gör Ob1T6 extra i skada när rollpersonen slår någon med nävarna.
89–90	Tålig. Höj TÅL med två (+2).
91–92	Ungdomlig. Rollpersonen börjar inte åldras förrän vid 45 års ålder, i stället för vid 35 år.
93–94	Vacker kropp. Rollpersonen har en snygg och välproportionerad kropp och får 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Förföra.
95–96	Vacker. Höj PER med två (+2).
97–98	Vandrare. Rollpersonen är mycket uthållig när det gäller att gå längre sträckor. Han erhåller bara hälften så många kryss på långtidsutmattning och alla slag gentemot marsch är en nivå lättare (–Ob1T6). Färdigheten är dessutom lättlärd.
99–100	Slå två gånger på denna tabell och använd båda resultaten.

Tabell R1-36: Fysiska egenskaper.



Övernaturliga egenskaper

I Mundana finns det många övernaturliga fenomen och varelser som utnyttjar magiska krafter. Människor och andra intelligenta raser har som regel ingen medfödd övernaturlig förmåga, men kan ändå lära sig magi. Det finns dock ett litet antal individer som har en speciell medfödd övernaturlig förmåga. Varför detta är fallet vet man inte. Vissa tror att det är kopplingar till det gudomliga, andra att man omedvetet kan påverka den magiska väven. I många länder ses det även som oheligt och ett bevis på samröre med de mörka makterna med dessa förmågor och rollpersonens liv kan vara i fara om han visar sina krafter. Tabellen för övernaturliga egenskaper (tabell R1-37) används för att få fram dessa medfödda egenskaper. I tabellen går det även att få resultat som visar på föremål, dessa är då unika, magiska eller kopplade till det övernaturliga på något sätt.

Spelledaren måste godkänna alla slag på den här tabellen och kan alltid säga åt spelaren att slå om på denna tabell eller slå om på huvudtabellen.

1T100	Övernaturlig egenskap R1-37
1–2	Andesyn. Rollpersonen har en naturlig förmåga att kunna känna närvaron av andar och har dessutom en medfödd begåvning för att hitta rätt på andeplanet (om rollpersonen ger sig in på andeplanet). Därför får rollpersonen 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Andeförnimmelse.
3	Andra chans. En gång per spelmöte under äventyrande kan spelaren få slå om ett tärningsslag, vilket som helst. Om ett slag slås om måste det nya resultatet användas. Observera att slaget inte kan användas då rollpersonen skapas eller för exempelvis förbättringsslag.
4–5	Bibliotek. Rollpersonen har en samling av ockulta böcker eller skriftrullar. Samlingen består av Ob1T6 skrifter. Spelledaren avgör vilka titlar som rollpersonen äger, vilket skick de är i, vad de är värda och vad de innehåller för information. Observera att skrifterna som regel inte behöver innehålla några nedtecknade besvärjelser eller ritualer.
6	Ceremoniell förmåga. Rollpersonen har en onaturligt hög begåvning för att komma ihåg och leda ceremonier. Rollpersonen får därför 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Ceremoni.
7	Demonhybrid. En av rollpersonens föräldrar (troligtvis dennes far) var en demon vilket innebär att rollpersonen minst sagt inte är som alla andra. Det hela artar sig som vissa fysiska förändringar liknande rollpersonens demoniska fäders naturliga utseende. Dessa bör dock vara av rätt diskret natur utifall rollpersonen inte skall jagas ständigt av häxjägare, inkvisition eller dylikt. Det blir upp till spelledaren att bedöma den exakta effekten av rollpersonens demoniska bakgrund men det borde rimligtvis kunna arta sig i någon form av medfödd demonisk förmåga samt eventuellt ge rollpersonen möjlighet att alstra daimotropi.
8	Demonisk pakt. Rollpersonen har ingått en pakt med en demon. Rollpersonen har överlåtit sin själ till demonen efter döden men också att utföra någon sorts handling åt demonen på Mundana. Demonen har i sin tur också svurit att uppfylla villkor och ge rollpersonen något i utbyte. Exakt vad pakten går ut på, vad rollpersonen kan vinna på det och hur det kommer sig att pakten slöts bör spelaren och spelledaren diskutera fram men de kan exempelvis handla om några demoniska förmågor som givits spelaren.
9–10	Djurvän. Djur tycker bra om rollpersonen, alla slag för att hantera och träna djur är en nivå lättare (–Ob1T6). Vilda djur och monstruösa varelser drar sig för att anfalla rollpersonen. Alla slag gentemot Aggression när de stöter på rollpersonen är två nivåer enklare (–Ob2T6).
11	Drömtydare. Rollpersonen har en naturlig förmåga att tyda drömmar. Genom att lyckas med ett PSY-slag kan denne tolka en dröm. Svårigheten beror på hur klart minnet är av drömmen som berättas, samt hur inflytelserik drömmaren är. Ett klart minne innebär en normal svårighet (Ob3T6), medan ett mer otydligt minne gör det mycket svårt (Ob5T6) att tyda drömmen. Ju viktigare personen är desto lättare är det att tyda drömmen – det är ju oftast dessa som får förebud i drömmar. Observera att även om man lyckas tyda en dröm så innebär det inte automatiskt att drömmen kommer att slå in.
12	Drömvandrare. Rollpersonen har en mycket kraftfull kontroll över sina drömmar och sitt drömjag. Han kan med denna förmåga kommunicera med personer som han känner över stora avstånd. Personen minns dock det hela som en dröm och allt kan således vara väldigt surrealistiskt och svårt att komma ihåg.
13	Elementarvän. Rollpersonens själ är nära bunden till ett element. Spelaren väljer eller slumpar fram mellan eld, vatten, vind, eller jord. Detta element är mycket nära knutet till rollpersonen och kommer inte att skada denne lika mycket. Elden bränner exempelvis inte en rollperson som är knuten till eld. Vattnet ser till att rollpersonen inte drunknar och för honom mot land. Vinden blåser inte omkull rollpersonen och jordbävningar samt kvicksand drabbar inte rollpersonen. Likaså blir inte rollpersonen attackerad av elementarvarelser som är knutna till dennes element. De exakta effekterna får spelledaren bestämma mellan

1T100	(fortsättning) R1–37
	tillfällen men elementen är som naturen väldigt nyckfulla. Om rollpersonen är magiker så är kroppslig alstring av det element som han är knuten till en nivå lättare (–Ob1T6) och har heller inga negativa effekter (skadar inte magikerns kropp). Observera att rollpersonen endast är knuten till ett element. Vapen och magi associerat till elementet gör dock full skada på personen.
14–15	Elementtålig. Hetta och köld berör rollpersonen betydligt mindre än gemene man. Alla TÅL-slag för att klara sig från negativa effekter utav dessa element är två nivåer enklare (–Ob2T6).
16–17	Familiarus. Rollpersonen har ett husdjur som är besjälad med en bunden ande av en avlägsen släkting. Familiarien innehåller en normal förfadersande och själva djuret är ett mindre husdjur som en hund, en katt eller något liknande. En familiarus kan hjälpa en kunnig rollperson att ta sig in på andeplanet. Observera att det inte alls är säkert att rollpersonen kan använda sin familiarus till det den är avsedd. Mer information om bundna andar och hur en familiarus fungerar finns i Spelledarens guide.
18–19	Fetisch. Rollpersonen har fått ett föremål med en bunden ande av en avlägsen släkting. Fetischen innehåller en normal förfadersande och själva fetischen ser vanligen ut som en staty eller en dekorerad käpp. Anden i fetischen kan hjälpa rollpersonen att ta sig in på andeplanet. Observera dock att rollpersonen inte får några kunskaper om schamanism. Mer information om fetischer finns i Spelledarens guide.
20–21	Fokus. Rollpersonen innehar en fokus vilket är en magisk artefakt som kan väva en besvärjelse. Rollpersonen måste själv alstra och eventuellt transformera filamenten men kan låta fokusen väva själva besvärjelsen. Istället för att slå mot sin egen färdighetschans i Besvärjelse använder man fokusen vilken har en 'magisk' färdighets-chans på 1T6+14. Fokusen innehåller endast en förutbestämd besvärjelse av en magnitud på 1T6/2. Det är inte ovanligt att fokuset har formen av en stav eller ring men i praktiken kan den se ut hur som helst.
22	Formelminne. Rollpersonen har en onaturligt stor förmåga att memorera formaliserade besvärjelser. Det maximala antalet magnituder som rollpersonen kan hålla i minnet samtidigt är lika med PSY×2 plus färdighetschansen i Besvärjelse (det normala är man kan komma ihåg PSY+Besvärjelse stycken besvärjelser).
23	Formelsamling. Rollpersonen har kommit över en gammal formelsamling med nedskrivna besvärjelser. I samlingen finns totalt besvärjelser motsvarande 3T6 magnituder. Spelledaren bestämmer vilka besvärjelser som ingår. Observera att spelaren inte kan eller har memorerat besvärjelserna bara för att de finns i formelsamlingen.
24	Förfadersande. Oavsett vilken kultur roll-personen kommer från så har rollpersonens en död förfader som vakar över sig. Rollper-sonen har tack vare detta även lärt sig lite om andeplanet. Använd 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Schamanism. Tur ökar med två (+2).
25	Förståelse för det magiska. Rollpersonen har god hand med de mystiska krafterna i världen. Färdigheterna Besvärjelse, Transformering och alla alstrafärdigheter anses som lättlärda, vilket innebär att man slår förbättringslag för dessa färdigheter med Ob4T6 istället för Ob3T6. Tyvärr sänks Qadosh med 1T6.
26	Förtrollande röst. Rollpersonens röst kan förvrida det starkaste sinne. Alla slag för Berättarkonst, Övertala, Förföra och Förhöra är en nivå lättare (–Ob1T6) då rollpersonens röst spelar in i sammanhanget.
27	Godartad Qadosh. Rollpersonens åldrande påverkas inte av negativ Qadosh. Dessutom kommer rollpersonen gräns för att börja åldras att höjas med Ob1T6+2 år. Se vidare åldringsreglerna på sidan 24.
28	Gudarnas gunstling. Rollpersonen är gudarnas gunstling. Om rollpersonen är troende och ber om gudomlig intervention (hjälp från gudarna) så är svårighetsslaget för att se om guden ingriper en nivå enklare (–Ob1T6), dock aldrig lägre än Ob1T6. Tur ökar med tre (+3).
29	Helande händer. Man har en naturlig förmåga att hela personer genom att lägga sina händer på en skadad person i minst tio rundor. Den som skall helas får inte vara medvetslös och det är inte heller möjligt för rollpersonen att hela sig själv. Handpåläggningen gör att Ob1T6 poäng Trauma försvinner. Rollpersonen kan bara hela med sina händer en gång per dygn.
30–31	Helig. Rollpersonen börjar spelet med 1T6+2 poäng i Qadosh. Qadosh beskrivs mer i detalj i Spelledarens guide. Dessutom höjs karaktärsdraget Tro med två (+2).
32	Hypnotisk blick. Rollpersonen kan genom att möta en persons blick och besegra dess VIL med sin egen VIL i ett relativt motståndsslag få denne i ett tillfälligt trancelikt tillstånd. Personen kan inte skrika, tala eller röra sig. Om ögonkontakten för ett ögonblick bryts blir offret omedelbart fri från paralyseringen.
33–34	Kongelat. Rollpersonen har Ob1T6 kongelerade filament av valfritt slag i sin ägo.
35	Kontakt med andarna. Rollpersonen har en medfödd förmåga att komma i kontakt med andar. Rollpersonen får därför 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Schamanism.
36	Kraft från väven. Rollpersonens kropp hålls vid liv utav den magiska vävens energier. Detta

1T100	(fortsättning) R1-37
	gör att rollpersonen inte behöver äta eller dricka för att ge sin kropp näring. De enda tillfällen då detta är nödvändigt är om roll-personen befinner sig på magidöda områden. Då dessa områden är väldigt ovanliga så är detta sällan något problem.
37–38	Kristall. Rollpersonen innehar en kristall vilken är en magisk artefakt som man kan lagra filament i. Spelaren väljer själv vilken typ av filament som finns lagrade (och kan lagras) i artefakten. Kristallen ger den som aktiverar den 1T6/2 (slå fram endast en gång för att få ett fast värde) filament och den kan laddas med upp till och med detta värde ×10 filament totalt. När dessa är slut kan inga flera filament alstras ur den. Det finns dock möjligheter att åter ladda upp kristallen på alkemisk väg.
39	Kännare. Rollpersonen har en nästan skrämmande förmåga att kunna uppskatta föremåls kvalitet och värde. Rollpersonen kan välja att använda PSY istället för färdigheten Värdera. Rollpersonen måste dock studera föremålet under en minuts tid. Endast ett slag per föremål är möjligt. Slå 1T100 för att avgöra vilken typ av föremål som rollpersonen är kännare av, eller välj något annat eget: 1–20 Vapen & rustningar 21–40 Kläder & skor 41–60 Smycken & juveler 61–80 Boskap, husdjur & riddjur 81–100 Mineraler & metaller
40–41	Litet laboratorium. Rollpersonen har ett litet laboratorium med de enklaste alkemiska apparaterna och en mindre uppsättning med metaller, vätskor och pulver. Laboratoriet ryms i en stor kista.
42	Magikännare. Rollpersonen har en naturlig förmåga av känna om saker och ting är magiska. Därför får rollpersonen 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Magiförnimmelse.
43–44	Magisk affinitet. Rollpersonen har en naturlig begåvning för att alstra kraft från en viss kraftkälla. Slå ett slag på tabellen nedan för att avgöra vilken aspekt kraftkällan har. Rollper-sonen får 1T6+1 enheter för att höja Alstra färdigheten. Den är dessutom Lättlärd. 1–5 Kronotropi 6–10 Nomotropi 11–15 Ataxatropi 16–20 Termotropi 21–25 Kryotropi 26–30 Fototropi 31–35 Skototropi 36–43 Psykotropi 44–50 Biotropi

1T100	(fortsättning) R1-37
	51–55 Nekrotropi 56–70 Heliotropi 71–75 Selenotropi 76–80 Astrotropi 81–86 Pyrotropi 86–90 Geotropi 91–95 Hydrotropi 96–100 Pneumotropi
45	Magisk förmåga. Rollpersonen har en eller flera medfödda magiska förmågor som motsvarar en eller flera besvärjelser (se kapitlet om besvärjelser för förslag på sådana) av en total magnitud på 1T6/2+2. Rollpersonen kan aktivera förmågorna genom att slå ett PSY-slag med lika många tärningar som förmågans magnitud.
46	Magisk instabilitet. En magisk aspekt ger sig enkelt till känna runt magikern. Denna aspekt är en nivå enklare (–Ob1T6) att alstra men gör att de verklighetsabnorma förändringarna alltid ger sig till känna som en nivå värre än normalt för just denna aspekt (dock alltid minst som svag effekt vilket gäller även vid positiv Qadosh). Spelledaren kan finna information om detta i magikapitlet i Spelledarens guide.
47	Magisk motståndskraft. All magi med en magnitud av fyra eller lägre har ingen effekt på rollpersonen. Dock så har det nackdelen att han inte kan ådra sig fördelen av helande besvärjelser och liknande besvärjelser på magnitud fyra eller lägre.
48–49	Medelstort laboratorium. Rollpersonen äger ett medelstort laboratorium men måste själv ordna fram assistenter. Laboratoriet tar upp ett rum på cirka tio kvadratmeter.
50–51	Medfött ritualminne. Rollpersonen har en medfödd begåvning för att komma ihåg ritualer. Rollpersonen får därför 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Ritual.
52–53	Mental motståndskraft. Alla slag där rollpersonen skall försöka motstå en magisk effekt är en nivå enklare (–Ob1T6) än normalt. Motstånd mot magi är bara möjligt mot vissa typer av besvärjelser, ritualer och ceremonier – vad som gäller finns beskrivet i magireglerna.
54	Mystiska tecken. Rollpersonen bär underliga symboler och tecken på sin kropp. Antingen har de funnits redan sedan födseln eller så har de framträtt genom åren eller skapats av en övernaturlig händelse. Exakt vad tecknen har för inverkan är upp till spelledaren att bestämma. Ett alternativ är att gratis välja en fysisk, mental eller övernaturlig förmåga som är knuten till dem. Det kan då vara så att när förmågan används reagerar tecknen på ett särskilt sätt, exempelvis, lyser eller börjar blöda.

1T100	(fortsättning) R1-37
55–56	Mörkersyn. Rollpersonen kan se i totalt mörker då ögonen alstrar sitt eget ljus. Om rollpersonen redan har denna förmåga så blir alla slag för SYN samt Speja och Söka i mörker en nivå lättare (–Ob1T6).
57–58	Naturlig magiteoretiker. Rollpersonen har mycket lätt att förstå sig på hur magi fungerar. Därför får rollpersonen 1T6+2 enheter för att höja färdigheten Teoretisk magi som också är Lättlärd.
59–60	Ockult upplevelse. Rollpersonen har drabbats av en underlig händelse som har samband med trolldom eller magi. Detta har stärkt rollpersonens försvar mot sådana händelser: spelaren får en nivå enklare (–Ob1T6) att motstå magiska effekter (där dessa är möjliga att motstå).
61	Odödlig. Rollpersonen åldras inte, men kan dö genom skador och sjukdomar. Vid ungefär 35 års ålder slutar rollpersonen att se äldre ut. Effekten av att vara odödlig är att man slipper alla slag på åldringstabellen. Istället måste rollpersonen varje år i stället slå ett normalsvårt slag mot PSY för att inte karaktärsdraget Lojalitet skall sänkas med ett (–1). Lojaliteten kan dock aldrig sänkas under tre (3). Rollpersonen Lojalitet får automatiskt specialisering Egoistisk när Lojalitet når sju (7) eller lägre. Observera att rollpersonen aldrig får höja sin Lojalitet efter denna egenskap erhållits.
62–63	Omvandlare. Rollpersonen har en naturbegåvning för att transformera kraft mellan olika aspekter. Rollpersonen får 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Transformering. Denna färdighet är dessutom lättlärd.
64–65	Reinkarnation. Rollpersonen tror sig återuppleva tidigare liv genom meditation eller stark psykisk påverkan. Det är bara minnen som rollpersonen kan komma ihåg. Däremot kan rollpersonen inte några extra färdigheter eller dylikt. Spelaren bestämmer vad som gäller, men spelledaren bör skapa de upplevelser som dyker upp under spelets gång.
66–67	Religiös upplevelse. Rollpersonen har haft en stark religiös upplevelse. Spelaren bestämmer vilken gud eller religion det är frågan om. Rollpersonen måste höja karaktärsdraget Tro till 16, med en specialisering mot den valda religionen. Dessutom får rollpersonen 1T6 extra poäng Qadosh. Mer om Qadosh finns i kapitlet om religion i Spelledarens guide.
68	Repellera vandöd. Rollpersonen omges av en kraftfull aura som hindrar vandöda från att närma sig och anfalla honom. Spelaren skall slå 1T6+1 för att se hur kraftfull aura rollpersonen har. Endast vandöda med en rang som överstiger aurans magnitud kan närma sig eller anfalla rollpersonen.

1T100	(fortsättning) R1-37
69–70	Ritualsamling. Rollpersonen har kommit över en gammal samling med nedskrivna ritualer. I samlingen finns totalt ritualer motsvarande 3T6 magnituder. Spelledaren bestämmer vilka ritualer som ingår. Observera att spelaren inte kan ritualerna bara för att de finns i samlingen. För att använda dem behöver man dels lära sig ritualerna och dels ha de nödvändiga färdigheterna.
71–72	Sanndrömmare. Vissa nätter drömmer rollpersonen drömmar som sedan tycks slå in. Drömmarna kan beröra allt från viktigare händelser, naturkatastrofer, segrar, blodiga dåd till mindre händelser som endast berör rollpersonen. Det är inte otroligt att rollpersonen betraktas som en siare eller häxa om han berättar om sin förmåga. Exakt hur sanndrömmarna fungerar i spelet är upp till spelledaren men det är inte ovanligt att de innehåller järtecken som kan tydas med hjälp av färdigheten Spådom.
73–74	Siare. Rollpersonen kan tolka järtecken och på så sätt se in i framtida händelser. Rollpersoner får 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Spådom. Tur ökar med ett (+1).
75–76	Skugglandsaffinitet. Rollpersonen kan då och då skåda in i Skugglandet (älvfolkens rike). Rollpersonen kan se väsen, stigar och naturformationer som inte andra kan se. Rollpersonen har det även enklare att ta sig till Skugglandet om denne så skulle önska (men dock inte därifrån!). Folk tenderar att betrakta rollpersonen med stor misstänksamhet om han berättar om vad han ser eller har upplevt. Denna förmåga gör sig nästan enbart märkbar långtifrån civilisationen.
77	Skugglandsblod. Rollpersonen har blod av skuggfolket i sina ådror. Detta har vanligen gett rollpersonen ett svagt övernaturligt utseende och eventuellt magiska förmågor. Rollpersonen kommer dessutom att emottagas annorlunda än de flesta andra människor om denne skulle bege sig in i skugglandet. De exakta effekterna för en rollperson med skuggfolksblod i sina ådror är upp till spelledaren att bestämma.
78–79	Slagruta. Rollpersonen kan gå med slagruta och finna vattenfyndigheter djupt ned i marken och även känna av högmagiska platser och kraftnoder. Vid riktigt kraftiga noder eller stora vattenfyndigheter behöver rollpersonen inte ens en slagruta till hjälpt. Han känner av dessa i alla fall. Rollpersonen får dessutom 1T6+2 enheter för att höja Magiförnimmelse.
80–81	Snabb vävare. Rollpersonen kan väva besvärjelser mycket snabbt och har därför en nivå enklare (–Ob1T6) vid magiskt initiativ.

1T100	(fortsättning) R1-37
82–83	Stillande blick. Rollpersonen har en naturlig förmåga att lindra smärta genom en vänlig blick. Om rollpersonen håller en aktiv ögonkontakt i två rundor så försvinner Ob2T6 poäng Smärta. Rollpersonen kan bara lindra smärta en gång per dygn och kan tyvärr inte heller lindra smärta på sig själv.
84–85	Synsk. Rollpersonen har förmågan att då och då få 'minnesbilder' från händelser som inte har inträffat än. Det händer ganska sällan och naturligtvis bara när spelledaren tycker att det är lämpligt. Exakt hur synskheten artar sig är upp till spelledaren. Det kan exempelvis vara när spelaren vidrör ett föremål, ser in i en reflektion eller mediterar. Det kan också vara så att minnesbilderna bara dyker upp i rollpersonens sinne utan förvarning. Spelledaren bestämmer alltid när det sker och vad rollpersonen upplever.
86–87	Tala med djur. Rollpersonen har förmågan att tala med djur och förstå dem (med hjälp av djurens egna läten och kroppsspråk). Varje enskild djurfamilj talar ett eget språk, som måste läras precis som vilket språk som helst. Hundar talar till exempel ett språk som liknar både vargarnas och rävarnas språk. Samtliga tre språk är naturligtvis radikalt skilda från kaninernas språk. Dessutom så talar samma djurart olika språk i olika delar av världen. Spelaren måste välja ett djurspråk som rollpersonen behärskar. Det är mycket viktigt för spelledaren att komma ihåg att djurs intellekt ofta är mycket begränsade och de har som regel svårt att förstå till och med de enklaste frågorna eller kommandon. Dessutom så är det troligt att djuret inte är intresserat att varken kommunicera eller lyda (även om det är teoretiskt möjligt). Djurs och monsters intellekt beskrivs i andra tillbehör till Eon.
88	Utvald. Rollpersonen är utvald av något högre väsen att uträtta något på Mundana. Vad det är som rollpersonen skall utföra (det är inte säkert att rollpersonen vet detta själv) och vad det är för väsen som valt rollpersonen väljer spelledaren. Observera att det inte är tvunget att rollpersonen känner till vilket väsen det är eller vad hans öde är. Att rollpersonen är utvald kan eventuellt innebära vissa fördelar i form att ökad Qadosh, någon form av mystisk förmåga, attributhöjning eller mäktig form av övernaturlig kontakt. Det är upp till spelledaren att bestämma exakt hur det hela artar sig och påverkar spelet.
89	Varsel. Rollpersonen har förmågan att ibland inse om något är på tok. Spelledaren ska slå ett dolt normalsvårt (Ob3T6) slag mot PSY för att avgöra om rollpersonen får en föraning om något är fel. Slagen måste ske dolt. Det är lämpligt att spelledaren slår några slag på måfå då och då så att spelaren inte blir misstänksam då det verkligen gäller.
90–91	Vildbrukare. Rollpersonen har en nivå enklare (–Ob1T6) att väva icke formaliserade besvärjelser (improviserad magi) och en nivå svårare (+Ob1T6) att bruka formaliserade besvärjelser.
92–93	Vortex. Rollpersonen innehar ett vortex vilken är en magisk artefakt igenom vilken man kan transformera filament. Rollpersonen måste själv alstra och ta hand om filamenten när de väl är transformerade. Artefakten har en magisk färdighetschans på 1T6+14 och kan transformera 1T6/2+2 filament på en och samma gång. Spelaren väljer vilka filament som man transformerar mellan.
94–95	Vävare. Rollpersonen har en naturbegåvning för att väva magiska effekter. Rollpersonen får därför 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Besvärjelse. Rollpersonen är dessutom lättlärd på denna färdighet.
96	Övernaturligt attribut. Rollpersonen har ett attribut som är bättre än vad en normal människa normalt sett max kan ha. Rollpersonen får höja sin högsta attribut 1T6+1 steg (dock alltid minst så att den hamnar ett steg ovanför rollpersonens rasmax). Rollpersonen har uppmärksammats för sin otroliga talang vilken folk tror är en gåva från självaste gudarna eller någon mörk makt (allt beroende på vilken typ av rollperson spelaren har, en präst anses troligen ha en gudagåva medan en krigare kanske tros ha slutit ett avtal med en mörk makt). Rollpersonen får höja sitt Rykte med 2 (+2) specialiserat mot 'Gudagåva' eller 'Samröre med mörk makt'.
97–98	Övernaturlig empati. Rollpersonen kan genom känna på ett föremål få minnesglimtar och känningar på vem som haft föremålet i sin ägo och vad det används till. Dessa är vanligen mycket surrealistiska och svårtolkade då rollpersonerna främst känner personens känsla och sinnesstämning. Rollpersonen får slå ett slag för PSY där svårigheten blir lättare ju starkare känslor som förknippas till föremålet och ju nyligare någon haft det i sin ägo. Föremål som använts till tortyr, mord eller liknande kan lämna obehagliga spår på sig vilket kan tvinga rollpersonen att slå ett normalt (Ob3T6) VIL-slag för att inte tappa medvetande i chocken.
99–100	Slå två gånger på denna tabell och använd båda resultaten. Detta kostar inget extra slag på huvudtabellen. Slå om ifall detta resultat kommer upp igen.

Tabell R1-37: Övernaturliga egenskaper.

Händelser

Under rollpersonens tidigare liv har ofta speciella händelser inträffat som påverkat rollpersonens liv. Det är ofta upp till spelaren (med spelledarens överinseende) att bestämma detaljerna och de exakta omständigheterna runt händelsen. Till exempel när i rollpersonens liv det skedde och var. Ta gärna händelserna till hjälp om råden för att väcka liv i en rollperson på sidan 170 används. Dessa kan då svara på ett flertal av de frågor som ställs.

Slå 1T100 på händelsetabellen (tabell R1-38) för att se vad som hänt. Tabellerna är främst gjorda för människor så det är upp till spelledaren att avgöra om resultaten är rimliga för exempelvis alver, tiraker och dvärgar. En del resultat på händelser kan även ge särskilda föremål, förmåner och förmågor. Vissa händelser som är mer negativa visar på mörkare delar i rollpersonens förflutna.

Observera att en rollpersons karaktärsdrag (med undantag från Rykte) aldrig kan höjas över 18 eller sänkas under tre (3).

1T100	Händelser R1-38
1–2 TIRAK	Adopterat barn. En god kamrat och hans fru har gått till dödens rike. Det var föräldrarnas sista vilja att rollpersonen skulle uppfostra hans Ob1T6/2 små barn (avrunda nedåt, dock minst ett barn).
3–4 TIRAK	Arrangerat giftermål. Rollpersonen har blivit gift med en make/maka som rollpersonen inte alls älskar. Ta fram karaktärsdraget Amor för maken eller makan för att avgöra om rollpersonen är älskad.
5 TIRAK	Arv. En avlägsen släkting dog och rollpersonen ärvde ett riddjur med tillbehör. Lyckligtvis har rollpersonen ett visst intresse och lärde sig därför att rida. Rollpersonen får 1T6+2 extra enheter för att höja färdigheten Rida.
6 TIRAK	Arvtagare. Rollpersonen har ärvt ett dyrbart föremål (välj ett lämpligt från föremålstabellen eller hitta på något) av en avlägsen släkting. Om det är ett föremål av stor vikt eller endast ett simpelt arvgods är upp till spelledaren. Rollpersonen har dock en förpliktelse till föremålet. Exakt vad detta är får diskuteras fram. Att inte sälja det eller föra det till en särskild plats är två möjliga alternativ.
7 ALV TIRAK	Avvärjt rånförsök. Rollpersonen blev överfallen av rånare men rollpersonen förnedrade dem offentligt genom att oskadliggöra dem. Folk tycker att rollpersonen är en kraftkarl och en handlingens man. Rollpersonen får höja karaktärsdraget Rykte med en poäng (+1) och får dessutom 1T6+1 enheter för att höja Slagsmål.
8 ALV	Bankett. Rollpersonen har deltagit i en eller flera större bjudningar. Han har av detta förstått hur man bör bete sig i de övre klasserna. Två (+2) enheter läggs för att höja färdigheten Etikett.
9–10 TIRAK	Barn på bygden. Rollpersonen har fått ett oäkta barn på halsen. Folk tisslar och tasslar bakom ryggen på rollpersonen. Om rollpersonen är kvinna så har hon ett faderlöst barn att ta hand om.
11	Berömmelse. Rollpersonen är berömd för något som hänt eller något som rollpersonen är duktig på. Höj PER med ett (+1) och karaktärsdraget Rykte med +1T6. Berömdheten har dessutom gjort rollpersonen rik, slå därför ett gratis extraslag på tabellen för förmögenhet på sidan 38.

1T100	(fortsättning) R1-38
12	Biten av hund. Rollpersonen har blivit biten illa av en galen hund och är nu tämligen rädd för hundar.
13 TIRAK	Blivit av med nackdel. Rollpersonen hade tidigare problem med något – slå ett slag på tabellen för nackdelar för att avgöra vad. Nuförtiden så brukar rollpersonen berätta i tid och otid hur det gick till när problemet försvann. Det är upp till spelaren att hitta på en trolig (eller otrolig) historia.
14 TIRAK	Brott. Rollpersonen har utfört en olaglig handling. Det kan ha varit så att han stulit från någon, misshandlat eller dödad någon. Det finns de som känner till rollpersonens brott och kan försöka använda det för att sätta dit honom eller utpressa honom. Rollpersonen får använda två enheter (+2) att höja färdigheten Skumraskaffärer och får sitt Rykte ökat med ett (+1) med specialiseringen 'Brottsling'.
15–16 ALV TIRAK	Bröllop. Rollpersonen har funnit en maka eller make som rollpersonen älskar och är därför (förhoppningsvis) lyckligt gift – Amor och Lojalitet bör slås med 2T6+6 för makan /maken. Slå 1T100 på tabellen nedan för att se under vilka omständigheter rollpersonen och dennes maka/make träffades, eller bestäm själv. 1–10 Träffades under en gemensam resa. 11–20 Träffades under en mer formell tillställning. 21–30 Möttes under det att rollpersonen arbetade ett tag i en stad. 31–40 Träffades när makan/maken kom på besök en dag i gemensamma vänners sällskap och tycke uppstod. 41–50 Möttes när rollpersonen hittades nedslagen men fick hjälp av maken/makan som tog hand om rollpersonen. 51–60 Träffades redan under barndomen och alla visste minsann att "de där två kommer att gifta sig en dag!". 61–70 Rollpersonen och makan/maken är släkt med varandra på håll och träffades under familjesammankomster. 71–80 Sprang in i varandra lite då och då men varken rollpersonen och makan/maken

1T100	(fortsättning) R1-38
	vågade fråga motparten förrän efter en längre tid. 81–90 Mötte varandra på logdansen. 91–100 Sprang in i varandra på gatan – kärlek vid första ögonkastet!
17–18	Duell. Rollpersonen har överlevt en duell med livet i behåll. Använd 1T6+1 enheter för att öka en valfri vapenfärdighet. Dessutom får rollpersonen två (+2) enheter att placera på Stridsvana.
19	Dålig affär. Rollpersonen har gjort en dålig affär och har därför fått en rejäl skuld på halsen. Rollpersonen har Ob2T6×250 silvermynt i skuld som skall betalas inom kort (annars kommer indrivarna och hälsar på).
20–21	Dödsfall i familjen. Någon i rollpersonens familj har dött av någon naturlig eller onaturlig anledning. Spelledaren bestämmer vad som gäller. Slå 1T100 för att avgöra vem som dog. Om den indikerade familjemedlemmen inte lever så skall det slaget slås om. 1–20 Fadern 21–40 Modern 41–50 Både fadern och modern 51–65 En syster 66–80 En broder 81–88 Alla syskon 89–96 Hela familjen förutom rollpersonen 97–100 Slå två gånger på denna tabell.
22–23	Eldsvåda. Rollpersonens förra hem brann ned i en stor eldsvåda. Slå ett extra slag på tabellen för egendom (den tabell som gäller för rollpersonen) för att se vad som brann. Eldsvådan kan ha startat av en olycka eller varit anlagd av någon som ogillar rollpersonen. Det är upp till spelledaren att besluta brandorsaken. Observera att rollpersonens eventuella nuvarande egendom inte påverkas.
24 TIRAK DVÄRG	Erkänd som mästare. Av en eller annan anledning har rollpersonen fått sitt mästarbrev, riddarslag eller någon annan form av erkännande som mästare. Detta innebär att rollpersonen har blivit antagen av skrået som fullvärdig medlem. Det är som regel endast adliga personer som får riddarslag. Om rollpersonen är adlig kan rollpersonen lära sig en ovanlig stridskonst för sina valfria enheter (se *Vapenmästaren* för mer info om stridskonster).
25 TIRAK DVÄRG	Expedition. Rollpersonen har deltagit i en expedition. Det kan ha varit som en av expeditionens ledare eller som en simpel bärare och liknande. Vad för typ av expedition beror på rollpersonen. Det kan vara en religiös, militär, handels- eller utforskningsexpedition. Det är upp till spelledaren att beskriva hur expeditionen gick, kanske försöker rollpersonen fortfarande slutföra den eller sätta samman en ny expedition med samma mål. Använd 1T6+4 enheter att höja Geografi och Kulturkännedom.

1T100	(fortsättning) R1-38
26	Fått en amulett. En mystisk man gav under en mörk och regnig natt en amulett till rollpersonen. Amuletten verkar föra tur med sig och karaktärsdraget Tur ökar med en poäng (+1) när smycket bärs.
27 TIRAK	Fått ett husdjur. Rollpersonen matade en gång en tamt, men herrelöst djur. Spelaren bestämmer om det är en katt, en hund eller något annat husdjur. Djuret följer rollpersonen troget var rollpersonen än går. Använd 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Djurträning.
28	Fängelsevistelse. Rollpersonen har blivit dömd för ett brott och suttit ett år i fängelse. Spelaren bestämmer om rollpersonen var skyldig eller inte. Använd 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Skumraskaffärer. Höj dessutom karaktärsdraget Aggression med ett (+1).
29	Förnedring. Rollpersonen har råkat ut för en händelse i sitt tidigare liv som gör att rollpersonen känner ett mycket stort hat gentemot någon speciell person eller grupp. Slå 1T100 för att avgöra vad rollpersonen hatar: 1–5 Det motsatta könet 6–10 Barn 11–15 Fattiga 16–20 Magiker 21–25 Köpmän 26–30 Ordningsmakten 31–35 Präster 36–45 Adeln 46–60 Härskaren i landet 61–65 Alver 66–70 Dvärgar 71–75 Troll 76–80 Tiraker 81–100 En specifik person. Slå ett slag på tabellen för kontakter på sidan 94 för att avgöra vem denna person är. Slå dock inte för relationens natur.
30 TIRAK	Förolämpat markägare. Rollpersonen har vid tillfälle samtalat lite med en adelsman eller hövding och retat denna genom sina åsikter. Därför är rollpersonen inte välkommen på dennes marker.
31 TIRAK	Förrädare. Rollpersonen är en förrädare på något sätt. Rollpersonen kan ha förrått sin familj, sin herre eller någon ideologi. Detta har fått dennes forna vänner att ogilla och rollpersonen är förskjuten från sin forna gemenskap.
32	Hotad till livet. Rollpersonen har blivit skrämd efter att ha blivit hotad av ett par brottslingar. Rollpersonen är nu misstänksam mot främlingar av alla de slag.
33	Inflytande. Rollpersonen har inflytande i en organisation som kan vara allt ifrån ett tjuvgille, handelshus till en riddarordern beroende på rollpersonens karaktär. Exakt hur inflytelserik rollpersonen är bestämmer spelledaren.

1T100	(fortsättning) R1-38
34	Kartsamling. Rollpersonen ärvde en samling kartor och har sedan dess försökt rita så många egna kartor som möjligt. Utöver kartsamlingen får rollpersonen 1T6+3 enheter för att höja Geografi specialiserat mot Göra kartor (en enhet krävs för specialiseringen).
35 TIRAK	Klosterliv. Rollpersonen har avlagt ett löfte att leva som munk eller nunna och levt ett år i kloster. Använd 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Ockultism och specialisera den automatiskt mot rollpersonens religion. Öka dessutom Qadosh med 1T6 och karaktärsdraget Tro med ett (+1). Observera att rollpersonen fortfarande kan vara krigisk och aktiv politiskt eller ekonomiskt.
36	Krigsoffer. Rollpersonen har varit med om ett krig, antingen direkt som inhyrd soldat eller indirekt som oskyldigt offer. Rollpersonen får därför 1T6+1 extra enheter för att höja en valfri vapenfärdighet. Dessutom får rollpersonen två (+2) enheter att placera på Stridsvana.
37–38 TIRAK	Krossat hjärta. Rollpersonens hjärta har blivit krossat efter en olycklig kärleksrelation. Rollpersonens Amor minskar med två (–2).
39	Kännedom om väntande arv. Rollpersonen har fått reda på att han eller hon kan förvänta sig en större förmögenhet i arv från en släkting då denne dör. Så fort detta inträffar får rollpersonen överta samtliga tillgångar. Slå ett slag på tabellen för egendom (rollpersonens börd påverkar slaget) och ett slag för förmögenhet.
40–41 ALV	Kärleksdrama. Rollpersonen har haft en mycket olycklig kärlekshistoria. Rollpersonen är olycklig och har fortfarande djupa känslor för den andra parten. Slå 1T100 för att avgöra vad som gäller: 1–20 Den andra parten blev mördad. 21–40 Den andra parten tål inte rollpersonen, trots rollpersonens heta känslor. 41–60 Den andra parten anser sig sviken och hatar nu rollpersonen över allt annat. 61–80 Den andra parten älskar fortfarande rollpersonen, men någon yttre omständighet håller dem isär. 81–100 Den andra parten är spårlöst försvunnen.
42	Livräddning. Rollpersonen har räddat en kvinna från att drunkna då hela byn såg på. Alla tycker nu att rollpersonen är en av de mest sympatiska människor som finns. Rykte ökar med ett (+1) specialiserat mot 'Rådig'. Rollpersonen får dessutom 1T6+1 enheter för att höja Simma.
43	Lurad. Rollpersonen har blivit lurad i en affär av en svindlare. Rollpersonen har en skuld på Ob2T6×100 silvermynt. Svindlaren är visserligen skyldig rollpersonen Ob3T6×100 silvermynt – men dessa pengar kommer rollpersonen med största sannolikhet aldrig se röken av.

1T100	(fortsättning) R1-38
44–45	Lyckad affär. Rollpersonen har gjort en bra affär. Rollpersonen har nu Ob3T6×100 silvermynt.
46	Längre resa. Rollpersonen har gjort en längre resa till havs eller till land och har upplevt flera främmande kulturer. Därför får rollpersonen 1T6+2 enheter som skall användas för att höja ett valfritt Språk och 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Kulturkännedom. Spelledaren kan dessutom vara givmild med vilka typer av föremål som rollpersonen får köpa från början om spelaren vill ha exotiska föremål från den besökta kulturen.
47	Lönande allmosa. Rollpersonen brukade ge allmosor till en tiggare som såg ut att vara i stort behov av några slantar. Tiggaren hade tur en dag och fick ett arv efter en okänd släkting. För att visa sin tacksamhet gav tiggaren Ob3T6×10 silvermynt till rollpersonen. Dessutom höjs karaktärsdraget Generositet med ett (+1).
48 TIRAK	Mentor. Under rollpersonens uppväxt hade han en mentor som lärde rollpersonen allt han kunde och visste. Slå ytterligare ett slag på tabellen för familjens huvudnäring (vilket symboliserar den kunskap rollpersonen lärt sig av sin mentor) på sidorna 66–68 och ta del av enheterna.
49	Misshandlad. Under en livlig fest kom rollpersonen i bråk med ett par grovhuggna busar. Trots tappert motstånd blev rollpersonen rejält misshandlad och fick ett brutet näsben, ett par tänder utslagna ett blomkålsöra eller liknande som minne av händelsen. PER minskar med ett (–1).
50	Monsterdräpare. Rollpersonen har dödat ett mindre monster som dykt upp i hemtrakterna. Folk hyllar rollpersonen för dennes mod. Rykte ökar med ett (+2) specialiserat mot 'Hjälte'. Spelaren bestämmer vad för slags monster det rör sig om (spelledaren måste godkänna valet).
51–52	Möte med sagoberättare. Rollpersonen blev fascinerad av en känd sagoberättare som passerade genom staden eller byn där rollpersonen befann sig. Rollpersonen snappade upp några historier och får 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Berättarkonst.
53 DVÄRG	Nära att drunkna. Efter att rollpersonen trillat överbord och varit nära att drunkna vid en studie av det blöta elementet har rollpersonen utvecklat ett kraftigt ogillande mot sjön.
54 DVÄRG	Olycka. Rollpersonen har skadat ena handen och 1T6/2 fingrar har amputerats (slå en tärning, udda=vänster hand, jämt=höger hand).
55	Omsjungen. Det finns en populär ballad där rollpersonen är omsjungen som huvudperson eller biperson. Exakt varför balladen har uppkommit är upp till spelledaren.
56 TIRAK DVÄRG	Oskyldigt dömd. Rollpersonen har blivit dömd för ett brott rollpersonen inte begått och har fått ett brännmärke på ena kinden.

1T100	(fortsättning) R1–38
57	Pestsmittad. Rollpersonens hemby slogs av pesten (eller liknande farsot) och även rollpersonen blev smittad men som genom ett mirakel lyckades rollpersonen överleva. Dessutom har rollpersonen utvecklat en immunitet mot den aktuella sjukdomen och kan aldrig mer smittas av den.
58	Påhälsning. Rollpersonen har fått besök av en släkting som är rådgivare åt en rik handelsman. Han lär rollpersonen att köpslå och att uppträda på fina manér. Rollpersonen får 1T6+2 extra enheter för att höja Övertala och Etikett.
59	Rehabiliterad. Rollpersonen har jobbat ihop med några tjuvar, men tyckte inte det var en ärlig sysselsättning. De andra tjuvarna är rädda för att rollpersonen skall tjalla och är därför ute efter rollpersonen. Detta tar sig mest uttryck i hot mot rollpersonen och dennes familj. Använd 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Fingerfärdighet. Öka dessutom karaktärsdraget Heder med ett (+1).
60	Räddat livet på någon. Slå fram en kontakt vars liv rollpersonen har räddat. Den räddade personen anser sig stå i skuld till rollpersonen, så det är inte nödvändigt att slå fram relationens natur.
61	Sjöliv. Rollpersonen har spenderat en del av sin ungdom ombord på ett fartyg. Använd 1T6+1 enheter för att höja Sjömannaskap.
62	Skattfynd. Rollpersonen har hittat en gömd skatt och äger nu Ob3T6 guldmynt och Ob3T6×10 silvermynt extra.
63	Skattkarta. Rollpersonen har köpt eller fått tag på en skattkarta. Spelledaren måste bestämma om skattkartan är äkta och om skatten finns kvar eller om den överhuvudettaget har funnits.
64	Skeppsbrott. Rollpersonen har varit med om ett skeppsbrott. Det kan ha varit efter en piratattack eller att skeppet helt enkelt gick på grund. Rollpersonen flöt iland på en kustremsa och tvingades att överleva i naturen till dess att han återkom till civilisationen. Använd 1T6+4 att höja Överlevnad.
65	Skolning i kloster. I utbyte mot att rollpersonen lånat sin religion sina tjänster har rollpersonen fått chansen att studera teologi. Rollpersonen får därför 1T6+1 extra enheter för att höja färdigheten Ockultism och 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Ceremoni.
66	Snilleblixt. Rollpersonen har lyckats bevisa en teori för sina närmaste vänner och fått dem oerhört imponerade av rollpersonens visdom. Rollpersonen ses därför som en rådgivare inför komplicerade problem. Rykte ökar med ett (+1) och specialiseras mot 'Visdom'.
67	Sparkad av häst. Rollpersonen ser på hästar med mycket stor respekt – det krävs mycket för att rollpersonen skall sätta sig på en häst. Rida är extra svårt att lära – förbättringsslag måste slås med Ob2T6 istället för Ob3T6.

1T100	(fortsättning) R1–38
68	Spelvinst. En dag då rollpersonen kände på sig att slumpen skulle ge utdelning satsade rollpersonen pengar på ett lotteri, vadsatsning eller spel. Turen stod sig och rollpersonen vann Ob3T6×10 silvermynt. Dessutom ökades karaktärsdraget Tur med ett (+1).
69–70 TIRAK	Spirande kunskapstörst. Rollpersonen träffade en gammal man som berättade många legender om forna tider. Detta ledde till att rollpersonen upptäckte att kunskap ger lycka. Därför får rollpersonen 1T6+1 enheter för att höja valfri kunskapsfärdighet.
71	Spådom. Rollpersonen har blivit spådd av en sierska. Hon sa att rollpersonen skulle leva i Ob2T6 år till. Rollpersonen tror på spådomen och har tagit ganska stora risker – eftersom rollpersonen inte tror att han eller hon kan dö förrän den förutspådda tiden. Rollpersonens Tur ökar med två (+1).
72–73	Steril. Rollpersonen har fått grundläggande undervisning i obeväpnad strid. Intresset svalnade snabbt när träningspartnern sparkade lite obehagligt vilket ledde till att rollpersonen blev steril. Använd 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Slagsmål. Trots sin höjda färdighetschans så vill rollpersonen inte lära sig mer – färdigheten är Svårlärd.
74	Stoppat mordbrand. Rollpersonen har släckt en anlagd brand hos en hantverkare och räddat innehavaren undan lågorna. Rollpersonen har nu 20% rabatt på allt i butiken. Spelledaren avgör vad för slags hantverk som utförs samt var butiken ligger.
75	Stor strid. Rollpersonen har varit med i en riktigt stor strid där flera personer dog (alltifrån ett våldsamt värdshusbråk till ett fältslag). Det var nära att rollpersonen strök med, men det enda menet är ett långt ärr någonstans på kroppen eller en annan typ av krigsskada som spelaren väljer. Rollpersonen får två (+2) enheter för att öka Stridsvana.
76–77	Studietid. Upptagen som student eller lärjunge. Rollpersonen kom in i universitetsvärlden som ungdom. Rollpersonen har fortfarande kontakt med skolan och är välkommen dit igen. Spelaren får dessutom använda 1T6+1 enheter för att höja var och en av de två färdigheter som lärarna lär ut. Slå 1T100 för att avgöra vilket område rollpersonen studerar (i tabellen anges vilka två färdigheter som lärs ut). 1–20 Vapenskola: <Vapen>, Undvika 21–35 Handel: Övertala, Räkna 36–50 Administration: Bokhållning, Ledarskap 51–60 Vetenskap: <Kunskapsf.>, <Språk> 61–70 Juridik: Lagkunskap, Förhöra 71–80 Språk: <Språk>, <Skrift> 81–95 Ockultism: Ockultism, Ceremoni 96–100 Magi: Alstra <aspekt>, Besvärjelse

1T100	(fortsättning) R1-38
78	Stöld. Alla rollpersonens mynt blev stulna av en illvillig, tjuvaktig och elak skurk – rollpersonen kanske blev lurad eller rånad. Alla mynt som rollpersonen fått och kommer att få då rollpersonen skapas anses stulna. Däremot har rollpersonen kvar all egendom, utrustning, bankväxlar och andra värdeföremål som tjuven inte hade möjlighet att stjäla (spelledaren bestämmer vad som gäller).
79 TIRAK DVÄRG	Svuren lydnad. Rollpersonen har svurit sin lydnad till en person, organisation, sekt eller någon typ av väsen. Detta kan vara allt från att han svurit att tjäna Soldarns konung till att ha köpt sig liv genom att svära sin lydnad till en demon eller drake. Om rollpersonen bryter mot detta löfte och det blir känt kan det få allvarliga konsekvenser. Karaktärsdraget Lojalitet ökas med två (+2) och specialiseras mot det som rollpersonen svurit sin lydnad till.
80	Tak över huvudet. Rollpersonen har av och till hjälpt till på ett värdshus med servering under en tid då ägaren hade det svårt att få det att gå ihop. Rollpersonen kan få en eller ett par gratis öl då och då på värdshuset. Dessutom får rollpersonen sova mycket billigt på värdshuset.
81	Tankeställare. Då rollpersonen var ensam en dag fick rollpersonen en djup tankeställare. Använd 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Filosofi. Exakt vilken typ av tankeställare som rollpersonen fick och hur detta påverkar dennes syn på livet och världen är helt upp till spelaren.
82 TIRAK	Tramp i klaveret. Efter att rollpersonen fått sitta i stocken en vecka för osedligt beteende skrattar hela grannskapet åt rollpersonen. Rykte ökar med ett (+1) specialiserat mot 'Horbocken' alternativt 'Skökan' om rollpersonen är kvinna.
83 TIRAK	Träffat härskaren. Rollpersonen har fått träffa härskaren i landet eller området. Härskare var mycket vänlig och rollpersonen blev imponerad. Öka därför karaktärsdraget Lojalitet med ett poäng (+1) samt specialisera det mot Härskaren.
84–85	Tvångsrekryterad. Rollpersonen blev tvångsrekryterad till en arméenhet under tidigare i sitt liv. Använd två (+2) enheter att höja stridsvana och 1T6+2 enheter att höja Marsch och en valfri vapenfärdighet.
86 TIRAK	Unik kunskap. Rollpersonen har fått reda på något som få känner till. Det kan vara en demons sanna namn, en hemlig väg genom Mitheraskogen eller sanningen bakom en stor konspiration. Det finns säkerligen de som vill åt denna kunskap (eller hindra att rollpersonen sprider den) och kan tänka sig att jaga rollpersonen för att få tag på den (eller likvidera rollpersonen). Exakt hur rollpersonen kommit över denna kunskap och vad det är för typ av kunskap bör vävas in i rollpersonens bakgrundshistoria.

1T100	(fortsättning) R1-38
87	Uppenbarelse. Rollpersonen har medverkat vid ett flertal religiösa riter och dessutom studerat ämnet något. Öka karaktärsdraget Tro med två (+2) poäng. Rollpersonen får dessutom 1T6+1 extra enheter för att höja Ceremoni och rollpersonens Qadosh ökar med +1T6.
88–89 TIRAK	Vanhedrad. Rollpersonen har under ett fylleslagsmål blivit tagen av en ordningsman och suttit en dag framför skampålen och mottagit Ob2T6 piskrapp offentligt. Öka karaktärsdraget Rykte med ett poäng (+1) och specialisera det mot 'Bråkstake'.
90	Vildmarkens son. Rollpersonen har levt stora delar av sitt liv i vildmarksområden och känner sig mer hemma i obebodda områden än bland människor. Rollpersonen får 2T6+6 extra enheter som endast får användas för att höja Jakt, Spåra och Överlevnad. Sänk BIL med två (–2).
91–92	Vildmarksliv. Rollpersonen har vandrat i vildmarken tidigare i sitt liv eller varit uppväxt långt ute i obygden. Under tiden har rollpersonen lärt sig Spåra och Överlevnad. Rollpersonen får 1T6+1 extra enheter för att höja var och en av dessa färdigheter.
93	Vittne. Rollpersonen har bevittnat ett brott på hög nivå. Detta har gjort rollpersonen till en jagad personen i landet. En falang jagar rollpersonen för att undanröja den potentiella skada som rollpersonens vittnesuppgifter skulle kunna orsaka. Den andra falangen jagar rollpersonen för att använda rollpersonen som ett vapen mot de som utförde brottet.
94–95	Vunnit tävling. Rollpersonen har vunnit en tävling. Om detta beror på skicklighet eller ren tur är upp till spelaren. Rollpersonen har i alla fall fått rykte om sig att vara mycket skicklig inom tävlingens område (Rykte +2). Slå på 1T100 tabellen nedan för att ta reda på vilken typ av tävling som rollpersonen vann. Bakom tävlingens namn står även en färdighet. Den färdigheten får rollpersonen höja med 1T6+1 enheter: 1–6 Danstävling (Dansa) 7–12 Dryckestävling (Supa) 13–18 Kasttävling (Kasta) 19–24 Ryttartävling (Rida) 25–30 Musiktävling (Musik) 31–36 Skrivartävling (Skrift) 37–42 Fisketävling (Fiske) 43–48 Jakttävling (Jakt) 49–54 Sångtävling (Sjunga) 60–66 Spel (Spel & dobbel) 67–72 Bågskytte (Båge) 73–78 Armborstskytte (Armborst) 79–84 Spjutkastning (Kastspjut) 85–90 Yxkastning (Kastyxa) 91–96 Knivkastning (Kastkniv) 97–100 Brottning (Slagsmål)

1T100	(fortsättning) R1-38
96	Väktare. Rollpersonen är utsedd till att vakta en plats eller ett föremål (vanligen ett föremål då det är svårt att vakta en plats då man är ute och äventyrar). Exakt vad det är för plats eller föremål är upp till spelledaren att bestämma – likaså varför rollpersonen är satt att vakta det. Väktare kan också vara ett kall som exempelvis att se sig som 'skogarnas beskyddare', 'misslornas beskyddare' eller dylikt. Rollpersonen får använda 1T6+2 enheter att höja Speja.
97	Äventyr. Rollpersonen har varit ute på ett vilt och spännande uppdrag. Slå ett slag på tabellen för förmögenhet för att avgöra hur stor rollpersonens byte blev från detta uppdrag. Dessutom får rollpersonen höja karaktärsdraget Rykte med en poäng (+1).
98	Överlevt katastrof. Rollpersonen har överlevt en katastrof som släckte många andra liv. Det kan ha varit ett skeppsbrott, en brand, naturkatastrof, pest eller svält. Rollpersonen får ett rykte om sig att vara en överlevare (Rykte +1) men troligtvis har katastrofen märkt rollpersonen för livet. Rollpersonen får höja en lämplig färdighet med fyra enheter (+4). Färdigheten bör ha varit avgörande för rollpersonens förmåga att överleva katastrofen.
99–100	Slå två gånger på denna tabell och använd båda resultaten. Detta kostar inget extra slag på huvudtabellen. Slå om ifall detta resultat kommer upp igen.

Tabell R1-38: Händelser.

Nackdelar

Även nackdelar gör att rollpersonen blir mer intressant och att omständigheterna runt omkring blir mer spännande. Självklart är en nackdel just en nackdel men kan ändå vara en fördel då man skall gestalta sin rollperson.

Om man får en nackdel som man känner förstör rollpersonen helt och hållet så kan man tala med spelledaren om att få slå om den, eller att han väljer en som är mer lämplig. Detta skall dock inte utnyttjas så till vida att man får slå extraslag för att få milda nackdelar genom att tjata på spelledaren. Tabellen med nackdelar (tabell R1-39) kan användas på två sätt. Dels kan spelaren hamna på tabellen från huvudtabellen och dels kan spelaren frivilligt välja att slå ett slag på nackdelstabellen för att få göra ett extra slag på huvudtabellen.

Observera att man inte bör göra mer än två sådana extraslag om inte spelledaren ger tillåtelse till fler. Nackdelar kan självklart modifieras så att de passar rollpersonen och dennes bakgrund bättre. Likaså bör spelaren tänka på hur nackdelen har påverkat rollpersonens förflutna.

1T100	Nackdelar	R1-39
1	Albino. Rollpersonen har blek hy, kritvitt hår och röda ögon. Både ögonen och huden är känsliga för starkt solljus. Blir huden solbränd får rollpersonen Ob1T6 poäng Smärta per dag som rollpersonen exponeras – denna Smärta försvinner inte förrän rollpersonen har fått vila i skydd från solen under minst två dygn! Vid starkt ljus så får rollpersonen dessutom en nivå svårare (+Ob1T6) då SYN används.	
2	Begynnande alkoholism. Rollpersonen får 2T6+4 enheter som måste användas för att höja färdigheten Supa. Glöm inte att hög färdighetschans i färdigheten Supa dessutom ger negativa effekter, då en hög chans på Supa gör att vissa attribut sjunker (se färdigheten Supa).	
3	Blodtörst. När det kommer till strid så drabbas rollpersonen vanligen av ett våldsamt raseri. För att inte döda sin besegrade motståndare då han har chansen måste rollpersonen klara ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot VIL.	
4	Blödarsjuk. Rollpersonen slutar inte blöda 'av sig själv' i normal takt – det tar en timme för varje poäng Blödningstakt som kroppen själv skall hejda på naturlig väg.	
5	Bunden av ed. Rollpersonen har svurit en ed som denne omöjligt kan tänka sig att bryta. Detta innebär att rollpersonen kan tänka sig att göra i princip vad som helst för att inte bryta sitt löfte. Rollpersonens Heder specialiseras mot eden och höjs till minst 16. Om rollpersonen av misstag skulle råka bryta sin ed så skulle skammen inför detta vara så stor att rollpersonen knappt skulle finna det värt att leva längre.	
6	Darrhänt. Rollpersonen får en nivå svårare (+Ob1T6) på alla handlingar som involverar precision, som till exempel bågskytte, Fingerfärdighet eller spela luta.	
7 TIRAK	Dialekt. Rollpersonen får en nivå svårare (+Ob1T6) på kommunikationsfärdigheter när rollpersonen pratar med andra som inte behärskar dialekten.	
8 TIRAK	Disträ. Rollpersonen är oftast allmänt frånvarande detta kan bero på dagdrömmande eller ren oförsiktighet. Han får därför en nivå svårare (+Ob1T6) på alla slag för Speja, SYN, HÖR och VIL. Tur minskar med två (–2).	
1T100	(fortsättning)	R1-39
9	Djurens fiende. Djur känner sig instinktivt hotade av rollpersonen och anfaller eller flyr i rollpersonens närhet. Rollpersonen kan aldrig bli vän med djur, oavsett hur rollpersonen agerar.	
10	Drogmissbrukare. Rollpersonen är beroende av en vanebildande drog (ej alkohol). Beroendets styrka beror på tärningsslaget. Slå 1T100 för att avgöra hur starkt beroendet är: 1–25 Lätt beroende. Rollpersonen kan bryta beroendet om rollpersonen vill det. 26–50 Starkt beroende. Rollpersonen kan kanske bryta beroendet genom att lägga ner all sin energi på denna uppgift. 51–75 Gravt beroende. Rollpersonen kan inte komma ifrån beroendet utan hjälp. 76–90 Helt beroende. Rollpersonen kommer aldrig att bli fri sitt beroende. 91–100 Extremt beroende. Rollpersonen kommer att dö utan drogen.	
11	Dråp. Rollpersonen har av misstag råkat döda en bekant eller vän till honom. Exakt hur detta gick till är upp till spelledaren och spelaren. Händelsen bör i alla fall ha berört rollpersonen på något sätt. Dessutom har rollpersonen fått ett dåligt rykte (Rykte +1 specialiserat mot 'Frändedräpare') och det kan till och med vara så att rollpersonen är jagad.	
12	Dyslektiker. Rollpersonen är svårlärd då det gäller att läsa och skriva (alla sådana förbättringsslag slås med Ob2T6 istället för Ob3T6).	
13	Dålig andedräkt. Rollpersonens andedräkt kan endast periodvis mildras med munvatten och parfym. Om andedräkten inte är åtgärdad får spelaren en nivå svårare (+Ob1T6) i alla sociala situationer där rollpersonen måste befinna sig i närheten av folk. Självklart finns det undantag i vissa sammanhang och sällskap.	
14	Dålig förlorare. Rollpersonen är en mycket dålig förlorare. Om han skulle delta i en tävling eller någon form av kamp där han förlorar måste han genast slå ett normalt (Ob3T6) slag mot Aggression för att se om han bryter ut i verbala förolämpningar eller tar till fysiskt våld. Vid riktigt stora och pinsamma förluster är slaget mot Aggression en nivå enklare.	

1T100	(fortsättning) R1-39
15	Dålig kondition. Rollpersonen har mycket dålig kondition. Rollpersonen får därför en utmattningskolumn (UK) mindre.
16	Dålig lögnare. Rollpersonen får alltid två nivåer svårare (+Ob2T6) varje gång rollpersonen medvetet försöker ljuga om något viktigt.
17	Dåligt balanssinne. Rollpersonen är mycket dålig på att balansera. Alla slag för dessa handlingar är två nivåer (+Ob2T6) svårare än normalt.
18	Dåligt hälsa. Rollpersonen har ett mycket dåligt immunförsvar och är allt som oftast förkyld och småsjuk. När rollpersonen utsätts för allvarliga sjukdomar är alla TÅL-slag att motstå dessa en nivå högre (+Ob1T6).
19	Dåligt lokalsinne. Rollpersonen går vanligen vilse och har mycket svårt att hitta rätt. Färdigheten Geografi är svårlärd och alla slag är en nivå svårare (+Ob1T6). Likaså är alla slag gentemot PSY när rollpersonen försöker ta ut en riktning eller hitta tillbaka efter gatorna i en stad.
20	Extremt avundsjuk. Rollpersonen är mycket avundsjuk av sig. Om han träffar på personer som har något som rollpersonen åtrår (det kan handla om exempelvis kvinnor, värdesaker, fina kläder, praktfulla vapen med mera) så blir han mycket avundsjuk mot dessa personer och beter sig därför väldigt kyligt mot dessa. Alla sociala slag för rollpersonen mot en källa för avundsjuka blir alltid en nivå svårare (+Ob1T6).
21	Extremt blyg. Rollpersonen får kraftig tunghäfta och rejäla svettningar om någon okänd person tilltalar rollpersonen. All kommunikation ökar i svårighet med en nivå (+Ob1T6). All kommunikation som har med det motsatta könet att göra, till exempel Förföra, ökar två nivåer (+Ob2T6). Rollpersonen kan efter ett tag slippa modifikationen om det finns mycket gott om tid att lära känna den främmande personen.
22	Extremt fördomsfull. Rollpersonen hatar eller fruktar en viss sorts varelser extremt mycket. Hatet kan ta sig olika former som till exempel okontrollerad vrede eller panikartad skräck. Slå 1T100 för att se vilken sorts varelser rollpersonen hatar (rollpersonen kan inte hata en ras som rollpersonen själv tillhör, slå om i så fall): 1–10 Människor 11–20 Alver 21–30 Dvärgar 31–40 Ödlemänniskor 41–50 Skuggfolk 51–60 Kamorfer 61–70 Tiraker 71–80 Vandöda 81–85 Troll 86–90 Vättar 91–95 Misslor 96–100 Drakar

1T100	(fortsättning) R1-39
23	Extremt vidskeplig. Rollpersonen tror på onda tecken och omen. Rollpersonen beger sig ytterst ogärna ut i åskväder, besöker aldrig kyrkogårdar om natten och blir mycket nervös om rollpersonen ser fler än två korpar under samma dag. Rollpersonen får en nivå svårare (+Ob1T6) på alla handlingar om för många onda tecken visat sig. Exempelvis får rollpersonen kraftiga olustkänslor under en ohelig ritual.
24	Extremt ädel. Rollpersonen kan inte tänka sig att anfalla någon bakifrån eller anfalla en obeväpnad man. Rollpersonen låter alltid fienden dra sina vapen eller ta upp ett nytt om fienden har tappat sitt. Dessutom är alla tankar på att använda gifter och fula tricks helt otänkbara för rollpersonen. Rollpersonen får fruktansvärda samvetskval om rollpersonen någonsin skulle gå emot sin grundläggande värdering i livet.
25	Fallandesjuka. Rollpersonen lider av epilepsi, så kallad fallandesjuka. Han kan utan varning falla samman i kramper och ryckningar, ibland utlöses anfallen av skarpa och skiftande ljussken. Många lärda hävdar att man under de epileptiska anfallen blir besatt av demoner 'vanligt folk' undviker eller försöker döda epileptiker då det tros att de har samröre med de mörka krafterna. Slå ett lätt (Ob2T6) TÅL-slag vid stressade situationer eller då rollpersonen har slarvat med kost och sömn. Om slaget misslyckas får rollpersonen ett anfall. Efter anfallet blir rollpersonen mycket trött och utmattad och måste vila.
26	Fanatism. Rollpersonen är en anhängare av en extrem lära, det kan vara en sekt, religion eller en allmänt trångsynt syn på omvärlden. Rollpersonen kan exempelvis sympatisera med en Dibukkult och följa dess syn på att allt liv måste utrotas eller vara starkt rasistisk gentemot en folkgrupp/ras. Fanatism har en stark påverkan på rollpersonens beteende men bör inte göra denna helt ospelbar.
27	Feg. Rollpersonen är feg och flyr från farliga situationer eller anger vänner om det personliga välbefinnandet hotas. Om rollpersonen klarar ett normalt slag (Ob3T6) mot VIL så kan dock rollpersonen underkuva sin feghet.
28	Fel plats vid fel tid. Rollpersonen har alltid oturen att hamna i jobbiga och farliga situationer. Rollpersonens Tur sänks med tre (–3).
29	Fet. Öka rollpersonens vikt med (Ob2T6+20 kg). Antalet utmattningskolumner (UK) minskas med ett.
30	Fläckad själ. Rollpersonens själ är fläckad och hans närvaro lockar till sig allehanda väsen. Djur kan undvika rollpersonen eller vara överdrivet efterhängsna honom, oväder kan tyckas skapas i rollpersonens närhet och empatiska personer känner ofta att det är något fel på rollpersonen.

1T100	(fortsättning) R1-39
31	Fobi. Rollpersonen måste slå ett VIL-slag när denne konfronteras med det som rollpersonen har fobi mot. Svårigheten beror på hur hemsk situationen är. Svårigheten är i de flesta fall normal (Ob3T6), men mindre hotfulla situationer har lägre svårighet, exempelvis lätt (Ob2T6). Är det en extremt hemsk situation blir svårigheten hög (Ob4T6) eller mycket hög (Ob5T6) – spelledaren måste bestämma från fall till fall. Lyckas slaget kan rollpersonen kontrollera sin rädsla. Misslyckas slaget så försöker rollpersonen dra sig bort eller fly från det hemska. Blir slaget fumlat så blir rollpersonen katatonisk eller panisk. Välj en valfri fobi eller slå 1T100 på följande tabell: 1–5 Arachnofobi, skräck för spindlar. 6–11 Akrofobi, höjdskräck. 12–15 Agorafobi, skräck för öppna ytor. 16–20 Algofobi, skräck för smärta. 21–26 Astrofobi, skräck för åska och blixtar. 27–30 Demofobi, skräck för folksamlingar. 31–35 Entomofobi, skräck för insekter. 36–39 Hemofobi, skräck för blod. 40–45 Hydrofobi, skräck för vatten. 46–49 Klaustrofobi, cellskräck. 50–55 Magifobi, skräck för magi. 56–60 Nekrofobi, skräck för döda varelser. 61–66 Ophidofobi, skräck för ormar. 67–70 Pyrofobi, skräck för eld. 71–76 Skotofobi, skräck för mörker. 77–80 Taphofobi, skräck för gravar. 81–87 Teratofobi, skräck för monster. 88–93 Thanofobi, skräck för sin egen död. 94–97 Xenofobi, skräck för främlingar. 98–100 Zoofobi, skräck för djur.
32	Fåfäng. Rollpersonen är mycket fåfäng och vidtar sig stor möda för att klä sig och se stilfull ut. Rollpersonen älskar att spegla sig själv och kommer att ta tillfället i akt så fort möjlighet ges. Rollpersonen är överkänslig vad gäller sitt utseende och också mycket lättpåverkad av smicker. Alla slag mot Övertala är därför två svårhetsgrader lättare (–Ob2T6) om det bygger på smicker och riktas till rollpersonen.
33 TIRAK	Förbannelse. Rollpersonen har en förbannelse vilande över sig. Förbannelsen kan ha gått i arv eller vävts mot rollpersonen som ett straff för något denne gjort. Förbannelsen kan innebära exempelvis att de rollpersonen älskar alltid drabbas av ond bråd död eller är dömda att till slut hata honom, att han är fördömd till evig fattigdom, att det alltid blir dåligt väder dit han färdas, att hans värsta befarelser ofta blir till sanning (exempelvis: ”Den grottan vill jag inte gå in i – där finns säkert ett monster…”), att de båtar han färdas med ofta sjunker men att han själv alltid överlever eller helt enkelt otur i allt han företar sig. Tur minskas med två (–2).
34 TIRAK	Förträngning. Rollpersonen har förträngt en obehaglig upplevelse i sitt förflutna. Det är upp till spelledaren och spelaren att komma fram till vad det var för händelse. Om en liknande händelse uppstår eller om rollpersonen börjar gräva i sitt förflutna kan han drabbas av panikartad skräck. Det är möjligt att spelaren heller inte vet vad det är för händelse som han förträngt utan bara har svaga minnesbilder.
35	Förtvinande sjukdom. Rollpersonen har varit drabbad av en förtvinande sjukdom och dennes kroppsbyggnad minskar således med ett (–1). Likaså sänks rollpersonens vikt med 10%.
36	Förvridet utseende. Rollpersonens utseende är förvridet på ett sådant sätt att den stora massan finner det annorlunda och ofta skrämmande. Exakt vad som gjort att rollpersonens utseende förändrats så kraftigt är upp till spelaren och spelledaren men det kan vara allt ifrån ett misslyckat magiskt experiment till en gud eller demons inverkan. Exempelvis kan huden ha blivit svart och fjällig, tungan kluven likt en orm, huden kritvit och iskall och så vidare. Rollpersonen har hur som helst mycket svårt att fungera i sociala sammanhang. Spelledaren får besluta om det blir någon PER-modifikation eller förändrad svårighet vid sociala färdigheter beroende på rollpersonens utseende.
37	Girig. Rollpersonen anser sig aldrig kunna få nog av materiella rikedomar. Han kommer därför göra vad han kan för att öka sitt välstånd även om det innebär att han måste göra vissa moraliska övertramp. Spelledaren kan kräva att rollpersonen måste lyckas med ett VIL-slag för att inte ta en chans som ges att skaffa mer rikedomar. Generositet slås med 1T6+2 och Heder minskar med två (–2), dock aldrig lägre än ett (1).
38	Haltar. Rollpersonens Förflyttning minskas med två (–2), dock aldrig lägre än ett (1).
39	Hämnd. Rollpersonen har svurit att hämnas en oförrätt i det förflutna. Exakt vad och hur får spelaren och spelledaren tillsammans komma överens om. Hämnden upptar dock en stor del av rollpersonens tankar och inte förrän den är utförd kan hans sinne få frid.
40	Härjad av demoner. Rollpersonen tror sig vara härjad av demoner. Vid särskilda tillfällen kan han känna deras närvaro och höra deras röster. Det är inte ovanligt att de viskar saker i hans öra, förvrider hans syn och försöker tvinga honom att göra saker. Om det verkligen är demoner som försöker påverka honom eller om det är en sinnesjukdom är upp till spelledaren.
41	Häxmärke. Rollpersonen har ett födelsemärke på kroppen, som av vidskepliga personer uppfattas som ett ’bevis’ på att rollpersonen är en ond trollkarl eller trollpacka. Slå ett slag på träfftabellen för att avgöra var häxmärket sitter.

1T100	(fortsättning) R1-39
42	Impotent. Rollpersonen klarar ej av att avla barn.
43	Inlärningssvårigheter. Rollpersonen har mycket svårt att lära sig fakta som innefattar memorering och teori. Alla kunskapsfärdigheter är därför svårlärda (Förbättringsslag slås med Ob2T6).
44	Jagad. Rollpersonen är jagad av en person, myndighet eller sällskap för något i det förflutna. Exakt vad som driver rollpersonen till flykt är upp till spelledaren i samråd med spelaren. Hur stora resurser den jagade makten har kan slås fram med 3T6. Ett lågt resultat visar på ringa resurser eller att det blott är en person som jagar rollpersonen. Ett högt resultat visar på att det är en inflytelserik organisation med stora resurser som är efter rollpersonen.
45	Klumpfot. Rollpersonens ena fot liknar mest en klump och rollpersonen har klara problem att gå. Rollpersonens Förflyttning halveras, men blir dock aldrig lägre än ett (1).
46	Klumpig. Rollpersonen är mycket klumpig, alla 'Rörelsefärdigheter' är svårlärda (förbättringsslag slås med Ob2T6 istället för Ob3T6).
47	Kortväxt. Rollpersonen är mycket mindre än normalt. Längden minskas med 20% och vikten minskas med 10%.
48	Krigsskada. Rollpersonen har deltagit i ett våldsamt slag. Det kan ha varit alltifrån en batalj utanför ett värdshus där vapen drogs eller under ett regelrätt fältslag. Under stridigheten blev rollpersonen allvarligt skadad och TÅL samt RÖR minskar med ett (–1) vardera. Rollpersonen får dock två enheter till att höja Stridsvana.
49	Könssjukdom. Rollpersonen är smittad med en ickedödlig könssjukdom som han riskerar att sprida vidare om han har sexuellt umgänge med någon eller om deras kroppsvätskor blandas på ett annat sätt. Ett exempel på en sådan sjukdom är blåskrev. Sjukdomen räknas som kronisk, det vill säga att den inte går att bota.
50	Laglös. Rollpersonen är efterlyst, död eller levande. Rollpersonen har ett pris på sitt huvud som motsvarar Ob3T6×100 silvermynt. Spelledaren bestämmer vem som utfäst denna belöning. Om belöningen är hög kan rollpersonen räkna med att få prisjägare efter sig.
51	Liknar brottsling. Rollpersonen är mycket lik en ökänd brottsling som härjar i området. Detta gör att folk ibland misstar rollpersonen för denne vilket kan leda till ett flertal problem.
52	Låg Qadosh. På grund av någon otrevlig händelse i det förflutna har rollpersonen förlorat 1T6 poäng Qadosh. Man kan få negativ Qadosh genom denna nackdel.
53	Mager. Rollpersonen väger alldeles för lite. Minska vikten med en fjärdedel. Kroppsbyggnaden minskar också ett steg, men den kan aldrig bli lägre än Klen. Detta påverkar givetvis rollpersonens Skadekolumner.

1T100	(fortsättning) R1-39
54	Magisk sensitivitet. Rollpersonen är mycket känslig för magisk påverkan och all magi som riktas mot honom (dock inte magi han genererat själv) är därför två nivåer lättare (–Ob2T6) att väva. Observera att detta gäller skadande såväl som hjälpande magi.
55	Mindervärdeskomplex. Rollpersonen har ett dåligt självförtroende och underskattar därför ofta sin egen förmåga. Spelledaren kan bestämma att det krävs ett VIL-slag för rollpersonen att vidta sig vanliga handlingar som bottnar i dennes tro på sig själv och sin kapacitet.
56	Misshandlad. Rollpersonen har blivit gravt misshandlad i ett slagsmål, förhör eller bestraffning. Hur som helst har rollpersonen ett flertal ärr på kroppen och ett utseende som bär spår av den våldsamma behandlingen. TÅL minskar med två (–2) och PER minskar med två (–2).
57	Mytoman. Rollpersonen har mycket svårt att hålla sig till sanningen och ljuger väldigt ofta och mycket. Lögnerna är inget som rollpersonen själv kan kontrollera och spelledaren kan kräva ett PSY-slag för att rollpersonen skall kunna hålla sig fullt ut till sanningen. Rollpersonen får automatiskt specialiseringen 'ljuga' på sin färdighet i Övertala men de som vistats ett tag i personens närhet känner denne som en obotlig lögnare, rollpersonens Rykte höjs därför ett steg (+1) med en specialisering mot 'lögnare'.
58	Nymfoman. Rollpersonen känner en stark lust till att ha sex med personer av det motsatta könet. När lusten faller på är rollpersonen föga nogräknad med vem och var akten sker. Att förföra rollpersonen är ingen större konst och de som försöker att använda sig utav färdigheten Förföra mot denne får två nivåer lättare (–Ob2T6). Likaså är rollpersonen ofta på jakt efter nya sexuella eskapader och spelaren bör försöka porträttera detta. Amor slås om med 1T6+12.
59 TIRAK DVÄRG	Obotlig sjukdom. Rollpersonen är drabbad av en icke smittsam men dock obotlig sjukdom. Det kan exempelvis vara kräftsot eller något liknande. De läkare som undersökt honom misstänker att han blott har ett fåtal år kvar att leva och ingen hjälpt tycks stå att finna. Även om sjukdomen inte har någon negativ fysisk effekt vid spelets början så bör den ha en stark psykisk påverkan då rollpersonen vet att hans liv snart är till ända.
60 TIRAK DVÄRG	Oempatisk. Rollpersonen har svårt att förstå och avläsa omgivningens känslor och beter sig ofta felaktigt i sociala sammanhang. Alla sociala färdigheter är svårlärda (förbättringsslag slås med Ob2T6 istället för Ob3T6).
61	Olikfärgade ögon. Rollpersonens ögon har var sin färg, något som allmänt räknas som ett ont tecken i många länder. Rollpersonen får en

1T100	(fortsättning) R1-39
	nivå svårare (+Ob1T6) på alla färdighetsslag när rollpersonen försöker övertyga, köpslå, diskutera eller liknande med en vidskeplig person.
62	Olyckskorp. Rollpersonen måste slå om karaktärsdraget Tur med 1T6+2.
63	Orolig mage. Rollpersonen har en väldigt orolig mage vilket kan arta sig att han ständigt har gaser, sura uppstötningar, magknip eller måste utföra sina behov väldigt ofta (speciellt då olämplig mat äts).
64	Ouppnåeligt livsmål. Rollpersonen har ett i princip fullständigt omöjligt livsmål som driver denne. Det kan handla om att bli härskare över något land, att bli en gud, att finna den yttersta kunskapen och så vidare. Rollpersonen kommer ständigt färgas av sin vilja att uppnå sitt mål även om hindren för att uppnå det kan vara oräkneliga.
65	Paranoid. Rollpersonen är paranoid och tror sig vara förföljd. Han misstänker alla som beter sig underligt. Detta gör ofta att han har svårt att fungera i många sociala sammanhang. Han kan dock ha en skara vänner som han litar blint på men resten av omvärlden är ute efter honom. Två (+2) enheter används till att höja Speja.
66	Rentvå heder. Rollpersonen har antingen varit med om något som befläckat dennes heder (eller illafall fått denne att hamna i dålig dager) eller så är det något rollpersonens släkt gjort sig skyldiga till. Det kan handla om någon form av brott såsom förräderi, stöld eller till och med kallblodigt dråp, massaker eller praktiserande av förbjuden kunskap. I vilket fall som helst så kommer rollpersonen lida stora samvetskval för dennes befläckade rykte och kommer att göra sitt yttersta för att rentvå sig själv och eventuellt också sin familjs heder. Det hela är dock dömt att vara mycket svårt att få ogjort.
67	Reumatism. Rollpersonen lider av ledgångs-reumatism. Vid varje fummel med färdigheter som har med styrka eller rörlighet att göra måste rollpersonen slå ett slag för TÅL (Ob3T6). Om detta slag misslyckas innebär att rollpersonen får 1T6 extra Smärta. Som kompensation så får rollpersonen en nivå enklare (–Ob1T6) på färdigheten Väderkännedom då väderomslag märks i lederna.
68	Rädsla för det mystiska. Rollpersonen fruktar instinktivt allt som har med det mystiska eller övernaturliga att göra. Alla mystiska färdigheter räknas därför som svårlärda. (förbättringsslag slås med Ob2T6 istället för Ob3T6).
69	Saknar en hand. Slå ett slag för att se vilken hand som saknas. Udda = vänster hand, jämnt = höger hand. Den hand rollpersonen har kvar blir automatiskt rollpersonens 'vapenhand'.
70	Saknar ett öga. Rollpersonen saknar djupseende och har mycket svårt att bedöma avstånd. Rollpersonen har alltid en nivå svårare

1T100	(fortsättning) R1-39
	(+Ob1T6) i färdigheten Kasta och då han använder avståndsvapen.
71	Sifferblind. Rollpersonen har ingen förmåga att föreställa sig matematiska problem och kan med lite tur räkna till tio utan att glömma bort något tal. Färdigheten Räkning kan inte höjas över 5.
72	Skakningar. Rollpersonen drabbas då och då av kraftiga spasmer. Under stressade situationer, exempelvis strid och argumentationer, så måste man slå ett lätt slag (Ob2T6) mot PSY för att rollpersonen inte skall få ett spasmanfall. Ett spasmanfall gör alla färdighetsslag en nivå svårare (+Ob1T6).
73	Skallig. Rollpersonen har inget hår på huvudet, detta slag gäller även för kvinnor.
74	Skyldig tjänst. En person har hjälpt eller räddat rollpersonen och denne är nu skyldig personen en stor tjänst. När och hur denna inkrävs är upp till spelledaren. Rollpersonen får lägga till två (+2) på Heder specialiserat på personen som rollpersonen är skyldig en tjänst.
75	Skör benstomme. Rollpersonen har en mycket skör benstomme vilket gör att alla slag för brytrisk ökar med en nivå (+Ob1T6).
76	Smittobärare. Rollpersonen är bärare av en smittsam sjukdom. Spelledaren väljer från sjukdomarna i Spelledarens guide eller hittar på en egen. Smittorisken för sjukdomen är dock alltid Ob1T6 och alla TÅL-slag är en nivå lättare (–Ob1T6) då man skall motstå sjukdomen. Smittobäraren själv är immun mot alla former av denna sjukdomen. Rollpersonen har förutom smittan fått sitt Rykte ökat med två (+2) specialiserat på 'smittobärare'.
77	Smärtkänslig. Rollpersonen får en kolumn mindre Smärta i Skadesektionen. Rollpersonen har dock alltid minst en kolumn kvar.
78	Spelberoende. Rollpersonen är kraftigt spel-beroende. Att spendera sina pengar på allehanda vadslagning, kortspel och brädspel är som en drog för honom. Då rollpersonen får en chans att ägna sig åt dessa aktiviteter måste han genast slå ett normaltsvårt slag gentemot VIL för att inte hänge sig åt dessa.
79	Stammar. Rollpersonen får en nivå svårare (+Ob1T6) på kommunikationsfärdigheter då dessa kräver att man uttrycker sig verbalt.
80	Stor mage. Rollpersonen har en rejäl mage som ökar vikten med (Ob1T6+10) kg och minskar RÖR med ett (–1).
81	Storhetsvansinne. Rollpersonen tror sig vara något av världens mittpunkt. Han anser att kungar, gudar, drakar eller vad som helst borde veta bättre än att trotsa honom och ser därför ner på allt och alla. Det är inte säkert att rollpersonen visar fullt ut vad han egentligen känner men rollpersonens förakt och tendens att se ner på alla andra framgår vanligen tydligt.

1T100	(fortsättning) R1-39
82	Stridsfruktan. Rollpersonen känner ett starkt ogillande gentemot strid och vapen. Alla vapenfärdigheter är svårlärda (förbättringsslag slås med Ob2T6 istället för Ob3T6).
83 TIRAK	Svagt språkcentra. Rollpersonen kan som högst ha färdighetschans 10 i sitt modersmål. I främmande språk kan rollpersonen aldrig ha högre färdighetschans än 5.
84	Svettningar. Rollpersonen har kraftig transpiration, vilket gör att folk vanligen försöker undvika att befinna sig i närheten.
85	Svårlärd. En färdighet som spelledaren väljer i samråd med spelaren är svårlärd. Färdigheten bör vara väsentlig i spelet.
86	Syndabock. Rollpersonen har blivit en syndabock för ett brott eller en händelse som han är oskyldig till. Den stora massan tror dock att rollpersonen är skyldig och behandlar honom därefter. Vad det var för typ av händelse och vilka det var som satte dit rollpersonen är upp till spelaren och spelledaren att bestämma.
87	Sävlig. Rollpersonen är långsam i tanke och handling under stress. Under stress eller när det gäller att agera snabbt har rollpersonen alltid en nivå svårare (+Ob1T6). Under strid märks detta genom att rollpersonen alltid har en nivå svårare (+Ob1T6) på alla slag under första rundan i strid – därefter fungerar allt som vanligt.
88	Tappat minnet. Rollpersonens förflutna är höljt i dunkel. Vissa perioder minns han minnesglimtar men inget mer. Antalet kontakter halveras och spelledaren kan besluta att tidigare gjorda slag på familjetabellen ignoreras. Nackdelen är ett utmärkt tillfälle för spelledaren att senare i äventyret väva in obehagliga överraskningar från rollpersonens förflutna.
89	Trasiga tänder. Rollpersonens tänder är trasiga, antingen genom tandröta eller slag mot munnen. Rollpersonen har svårt att äta fast föda.
90	Traumatisk händelse. Rollpersonen har upplevt en traumatisk händelse i det förflutna, han kan ha blivit gravt misshandlad, torterad, våldtagen eller något liknande. Rollpersonen mår fortfarande dåligt av det som har skett och måste genast slå ett normalt slag (Ob3T6) gentemot VIL för att inte bryta ihop om han kommer i en ny situation som påminner om den traumatiska händelsen.
91	Tvångstanke. Rollpersonen lider av en tvångstanke som kan komplicera dennes vardag. Exakt vilken typ av tvångstanke det handlar om beslutar spelaren tillsammans med spelledaren. Exempel på tvångstankar är att tända eld på saker, städa och tvätta sig oavbrutet, samlarmani, att alltid gå klädd i samma typ av kläder, överdrivna kostvanor och så vidare.
92	Tål ej alkohol. Rollpersonen har ett ytterst dåligt sinne för alkohol och alla slag för Supa blir två nivåer svårare (+Ob2T6).

1T100	(fortsättning) R1-39
93	Utslag. Rollpersonen är översållad av utslag. De är inte smittande, men väcker obehag. Om rollpersonen inte döljer utslagen så blir det en nivå svårare (+Ob1T6) att använda alla kommunikationsfärdigheter.
94	Vanställt ansikte. Folk får lätt förutfattade meningar om rollpersonen. PER minskar med tre (–3). PER kan som mest sänkas till ett (1).
95	Viskande röst. Rollpersonens röst hörs inte långt då rollpersonen enbart kan viska på grund av någon skada på stämbanden. Under normala förhållanden är det inga problem att förstå rollpersonen, men om bakgrundsljudet är högt kan det bli svårare.
96 TIRAK	Våghals. Rollpersonen är nästintill totalt orädd för faror. Alla slag mot VIL är en nivå enklare (–Ob1T6) då en källa till skräck orsakar dem. Han kastar sig utan tanke in i farliga situationer, är inte rädd att förolämpa härskare och överheten, kämpar gärna mot hur många motståndare som helst och går praktiskt taget med på varje utmaning och vadslagning som helst. Den potentiella dödligheten för rollpersonen ökar på så vis drastiskt i och med denna nackdel.
97 ALV TIRAK	Ärkefiende. Rollpersonen har skaffat sig en ärkefiende. Slå ett slag på kontakttabellen för att avgöra vilket yrke fienden har. Slå sedan 1T100 för att avgöra hur grav fiendskapen är: 1–25 Rollpersonen har förolämpat någon. Fiendskapet utmynnar som mest i slagsmål eller eventuellt i en duell. 26–60 Fienden hyser ett dödligt hat gentemot rollpersonen och kommer att göra allt för att döda rollpersonen. Fienden har dock inte speciellt omfattande resurser. 61–90 Fienden har stora Resurser (2T6+6) vilka han använder för att söka efter rollpersonen. Fienden har lejda mördare som letar efter rollpersonen. 91–100 Fiendskapet är fulländad. Fienden är inte bara ute efter rollpersonens liv – han är ute efter hela rollpersonens existens och förmodligen även rollpersonens familj och bekanta. Fiendens enda mening med livet är att hämnas. Fienden har Resurser (1T6+12)
98 TIRAK	Ärrad kropp. Rollpersonen har Ob2T6 fula ärr spridda över hela kroppen. (De är sydda med i vardera Ob1T6 stygn.) Rollpersonen undviker att visa sig naken då på grund av sitt utseende. Skulle rollpersonen samtala med någon som ser ärren så får rollpersonen en nivå svårare (+Ob1T6) för färdighetsslagen för samtalet.
99–100	Slå två gånger på denna tabell och använd båda resultaten. Ignorera detta resultat om det kommer upp igen.

Tabell R1-39: Nackdelar.

HÄRLEDDA VÄRDEN

Det finns ett antal andra intressanta värden som till stor del baseras på Attributen, dessa kallas *härledda värden*. De härledda värdena är: ålder, kroppsbyggnad, chockvärde, skadekolumner, antal utmattningskolumner, längd, vikt, förflyttning, bärförmåga och grundskada (som består av tre delar för hugg-, kross- och stickskada).

Chockvärde

Chockvärdet är ett mått på hur bra man tål smärta och hur lätt man har att behålla medvetandet då kroppen utsätts för en fysiologisk chock. Chockvärdet beräknas som medelvärdet av STY, TÅL och VIL. Se tabell R1-40.

Chockvärde = (STY+TÅL+VIL)/3

Tabell R1-40: Chockvärdet baserat på STY, TÅL och VIL.

Kroppsbyggnad

Kroppen hos olika personer är olika, vissa kan vara smala och andra kraftiga eller feta. Kroppsbyggnaden är delvis beroende på rollpersonens Tålighet och Styrka, men beror även på andra mer slumpmässiga faktorer. Kroppsbyggnaden är ett mått på hur bra skick kroppen är i och hur mycket skada kroppen tål. Summera värdena för attributen Styrka och Tålighet med 3T6 (det vill säga STY+TÅL+3T6) och läs av på tabell R1-41. Därefter kan man avgöra vilken typ av kroppsbyggnad rollpersonen har.

Kroppsbyggnaden används för att få reda på hur mycket skada rollpersonen tål – rollpersonens Skadekolumner.

STY+TÅL+3T6	Kroppsbyggnad	Skadekolumner
5–14	Klen	4
15–24	Svag	5
25–38	Normal	6
39–48	Kraftig	7
49+	Massiv	8

Tabell R1-41: Kroppsbyggnad och Skadekolumner.

Skadekolumner

Rollpersonens *Skadekolumner* bestäms av vilken Kroppsbyggnad rollpersonen har. Se tabell R1-41 för att avgöra hur högt värdet för rollpersonens Skadekolumner är. Skadekolumnerna kan också påverkas av speciella slag på bakgrundstabellerna.

Kroppsbyggnaden är det värde som talar om hur många Skadekolumner man får använda.

På rollformuläret finns det en speciell skadesektion som består av tre delar – en sektion för *Trauma*, en för *Smärta* och en för *Blodförlust*. Varje sektion består av ett antal rader som vardera består av tio rutor.

En rollpersons skadekolumner visar hur många rutor som får användas på varje rad. De rutor som inte får användas skall permanent strykas över. Mer regler om hur skador påverkar rollpersonen finns i reglerna om skador och läkning i Spelledarens guide.

Exempel:

Jac har normal kroppsbyggnad och har därför sex Skadekolumner (enligt tabell R1-41). På Jacs rollformulär stryks därför de fyra sista rutorna permanent bort på varje rad. Varje rad i sektionen för Trauma skall nu innehålla sex ej överstrukna rutor. Samma gäller även sektionerna för Smärta och Blodförlust. Observera att för Utmattningssektionen så används speciella regler som beskrivs längre fram.

Skadetålighet = Skadekolumner

I tidigare upplagor av Eon så hette Skadekolumner Skadetålighet. Detta har dock blivit ändrat till denna version. Alla hänvisningar i moduler till Skadetålighet skall hänvisas till Skadekolumner.

Utmattningskolumner

Utmattningsreglerna används för att simulera det faktum att de flesta intensiva aktiviteter gör att man blir trött. Det kan röra sig om strid, löpning, längre resor, marsch, ritt, simturer, sömnbrist, vätskebrist, hunger eller fylla. Utmattning gör, efter ett tag, att rollpersonen får svårare att till exempel strida eller använda färdigheter. På rollformuläret finns det en speciell *Utmattningssektion* som är uppbyggd på samma sätt som Trauma, Smärta-, och Blödningssektionen. Varje rollperson har ett visst antal *Utmattningskolumner* (UK) som visar hur många rutor som skall användas för varje rad i Utmattningssektionen. De rutor som inte används stryks över permanent. Det hela fungerar på samma sätt som för de olika skadesektionerna. Observera att man aldrig kan ha mer än 10 Utmattningskolumner.

Mer regler om utmattning finns i Spelledarens guide.

För vanliga människor är Utmattningskolumnerna lika med (TÅL+VIL)/4. För vissa andra raser, till exempel dvärgar och tiraker, gäller att Utmattningskolumnerna är lika med (TÅL+VIL)/3. Se tabell R1-42.

Exempel:

Jac har TÅL 15 och VIL 13, vilket innebär att Jacs Utmattningskolumner blir (15+13)/4 = 7. På rollformulärets utmattningssektion stryks de tre sista rutorna bort i varje rad så att sektionen nu har endast sju tomma rutor på varje rad.

Ras	Antal Utmattningskolumner
Människor	(TÅL+VIL)/4
Alver	(TÅL+VIL)/4
Misslor	(TÅL+VIL)/4
Dvärgar	(TÅL+VIL)/3
Tiraker	(TÅL+VIL)/3

Tabell R1-42: Antal utmattningskolumner för rollpersonen.

Längd och vikt

Längd och vikt baseras primärt på TÅL och STY. Vilka formler som skall användas anges i tabell R1-44. Grundvikt modifieras dessutom beroende på kroppsbyggnad, se tabell R1-43. Längden mäts i centimeter och vikten i kilogram. Självklart kan man välja sin vikt och längd om man vill det.

Viktvariation från kroppsbyggnad

Grundvikten modifieras dessutom uppåt eller nedåt beroende på rollpersonens kroppsbyggnad. Generellt kan man säga att en klen kroppsbyggnad sänker rollpersonens vikt med 20%, en svag med 10% medan en kraftig höjer vikten med 10% och en massiv höjer med hela 20%. Se tabell R1-43.

Varierad vikt [Frivillig regel]

Vill man ha ytterligare variation på vikten kan man modifiera vikten ytterligare genom att lägga till (2T6–7) kg eller helt enkelt bestämma en vikt som man finner lämplig. Observera att den bör vara 'trolig' i jämförelse med kroppsbyggnad.

Kroppsbyggnad	Viktmodifikation	
Klen	×0,8	(–20%)
Svag	×0,9	(–10%)
Normal	×1,0	(±0%)
Kraftig	×1,1	(+10%)
Massiv	×1,2	(+20%)

Tabell R1-43: Viktvariation från kroppsbyggnaden. Grundvikten modifieras beroende på rollpersonens kroppsbyggnad.

Människofolk	Längd	Grundvikt
Adasier, man	STY+TÅL+3T6+135	Längd–105
Adasier, kvinna	STY+TÅL+3T6+130	Längd–110
Aunurier, man	STY+TÅL+3T6+155	Längd–105
Aunurier, kvinna	STY+TÅL+3T6+155	Längd–105
Cirefalier, man	STY+TÅL+3T6+155	Längd–105
Cirefalier, kvinna	STY+TÅL+3T6+150	Längd–105
Darkener, man	STY+TÅL+3T6+148	Längd–95
Darkener, kvinna	STY+TÅL+3T6+136	Längd–100
Eyren	STY+TÅL+3T6+145	Längd–105
Kamorian, man	STY+TÅL+3T6+150	Längd–95
Kamorian, kvinna	STY+TÅL+3T6+145	Längd–100
Kragg	STY+TÅL+3T6+170	Längd–80
Lalaster, man	STY+TÅL+3T6+140	Längd–100
Lalaster, kvinna	STY+TÅL+3T6+130	Längd–100
Rauner, man	STY+TÅL+3T6+150	Längd–90
Rauner, kvinna	STY+TÅL+3T6+140	Längd–90
Tauper, man	STY+TÅL+3T6+160	Längd–130
Tauper, kvinna	STY+TÅL+3T6+158	Längd–135
Tosher, man	STY+TÅL+3T6+115	Längd–95
Tosher, kvinna	STY+TÅL+3T6+105	Längd–95
Vanarer, man	STY+TÅL+3T6+145	Längd–105
Vanarer, kvinna	STY+TÅL+3T6+135	Längd–105
Veddo, man	STY+TÅL+3T6+135	Längd–90
Veddo, kvinna	STY+TÅL+3T6+130	Längd–95
Zhaner, man	STY+TÅL+3T6+146	Längd–100
Zhaner, kvinna	STY+TÅL+3T6+136	Längd–100

Alver	Längd	Grundvikt
Henéa, man	STY+TÅL+3T6+107	Längd–95
Henéa, kvinna	STY+TÅL+3T6+100	Längd–95
Kiriya, man	STY+TÅL+3T6+150	Längd–110
Kiriya, kvinna	STY+TÅL+3T6+140	Längd–110
Léaram, man	STY+TÅL+3T6+150	Längd–100
Léaram, kvinna	STY+TÅL+3T6+115	Längd–100
Pyar, man	STY+TÅL+3T6+145	Längd–105
Pyar, kvinna	STY+TÅL+3T6+135	Längd–105
Sanari, man	STY+TÅL+3T6+140	Längd–100
Sanari, kvinna	STY+TÅL+3T6+150	Längd–105
Thism, man	STY+TÅL+3T6+165	Längd–120
Thism, kvinna	STY+TÅL+3T6+160	Längd–125

Dvärgar	Längd	Grundvikt
Drezin, man	STY+TÅL+3T6+73	Längd–70
Drezin, kvinna	STY+TÅL+3T6+69	Längd–68
Ghor, man	STY+TÅL+3T6+87	Längd–75
Ghor, kvinna	STY+TÅL+3T6+83	Längd–80
Roghan, man	STY+TÅL+3T6+85	Längd–75
Roghan, kvinna	STY+TÅL+3T6+83	Längd–80
Zolod, man	STY+TÅL+3T6+80	Längd–80
Zolod, kvinna	STY+TÅL+3T6+77	Längd–80

Misslor	Längd	Grundvikt
Missla, man	STY+TÅL+3T6+95	Längd–85
Missla, kvinna	STY+TÅL+3T6+95	Längd–85

Tiraker	Längd	Grundvikt
Marnakh, man	STY+TÅL+3T6+139	Längd–97
Marnakh, kvinna	STY+TÅL+3T6+138	Längd–100
Bazirk, man	STY+TÅL+3T6+145	Längd–95
Bazirk, kvinna	STY+TÅL+3T6+144	Längd–96
Frakk, man	STY+TÅL+3T6+150	Längd–80
Frakk, kvinna	STY+TÅL+3T6+148	Längd–84

Gûrder (tiraker)	Längd	Grundvikt
Marnakh, man	STY+TÅL+3T6+80	Längd–80
Marnakh, kvinna	STY+TÅL+3T6+79	Längd–80
Bazirk, man	STY+TÅL+3T6+80	Längd–80
Bazirk, kvinna	STY+TÅL+3T6+79	Längd–80
Frakk, man	STY+TÅL+3T6+85	Längd–80
Frakk, kvinna	STY+TÅL+3T6+84	Längd–82

Trukher (tiraker)	Längd*	Grundvikt*
Marnakh, man	STY+TÅL+3T6+170	Längd–95
Marnakh, kvinna	STY+TÅL+3T6+167	Längd–95
Bazirk, man	STY+TÅL+3T6+176	Längd–85
Bazirk, kvinna	STY+TÅL+3T6+174	Längd–90
Frakk, man	STY+TÅL+3T6+178	Längd–75
Frakk, kvinna	STY+TÅL+3T6+177	Längd–85

* Trukher kan vara större om spelledaren godkänner det.

Tabell R1-44: Längd och vikt för alla raser som är möjliga att spela som rollpersoner. Naturligtvis avgör spelledaren vilka raser som är tillåtna.

Förflyttning

Rollpersonens *Förflyttning* (FÖR) mäts i meter per runda. Hur hög rollpersonens förflyttning är anges i tabell R1-45. Rollpersonen kan förflytta sig gående (eller småspringande) upp till två meter per runda. Man kan röra sig snabbare, upp till Förflyttning meter, men då blir alla handlingar svårare. Om man inte gör något annat kan man springa Förflyttning × 2 meter per runda. Man kan också spurta Förflyttning × 3 meter, vilket gör att man inte kan göra något annat än att springa, inte ens se sig omkring, samt att rollpersonen snabbt blir fruktansvärt trött.

Förflyttning (FÖR) = (RÖR+TÅL+10) / 4 *
* Dvärgar måste dra av två (–2) från resultatet.

Tabell R1-45: Förflyttning för rollpersonen mätt i meter per runda. Det är möjligt att förflytta sig snabbare genom att springa och spurta.

Bärförmåga

Upp till en viss gräns hindrar inte den burna utrustningens vikt rollpersonens handlingar. Denna gräns kallas för *Bärförmåga* (förkortas BF). Om belastning överstiger bärförmågan, kommer rollpersonen att bli överbelastad. En rollpersons Bärförmåga är lika med (STY+TÅL)/2, mätt i kilogram. Se även tabell R1-46.

Exempel:

Jac har STY 14 och TÅL 15, vilket innebär att han har Bärförmåga 14 (eftersom (14+15)/2=14 avrundat nedåt).

Bärförmåga = (STY+TÅL) / 2 *
* Bärförmågan mäts i kilogram (kg).

Tabell R1-46: Bärförmåga för normala humanoider (människor, alver, dvärgar, tiraker och misslor).

Belastning

Den totala vikten (i kg) av rollpersonens burna utrustning kallas för Belastning. Saker som inte räknas in är vikten av på kroppen burna kläder eller rustningar, vilka bara räknar halva sin vikt mot Belastning. Om man bär med sig kläder eller rustning (exempelvis i en ryggsäck) så använder man givetvis den verkliga vikten. Mer regler om hur Belastning påverkar rollpersonen finns i Spelledarens guide.

Vapenarm

Ungefär en tiondel av alla rollpersoner är vänsterhänta. För att få reda på vilken hand rollpersonen föredrar att använda slår man 1T10. Vid resultatet '10' är rollpersonen vänsterhänt. Att använda 'fel' hand är generellt en nivå svårare (+Ob1T6).

Vissa rollpersoner kan använda båda händerna – antingen dubbelhänthet eller ambidexteritet, men denna egenskap kan endast fås från *bakgrundstabellerna*. Spelledaren kan också tillåta spelaren att bestämma att rollpersonen skall ha samma vapenarm som spelaren. En högerhänt person kan alltså välja att spela högerhänt rollperson och vice versa.

Grundskada

Grundskada är det grundläggande värdet för hur mycket skada man gör. Det finns Grundskada för tre olika sorters skada: Stick, Hugg och Kross. Varje vapen har en skadekod i stil med 'H+Ob2T6', 'S+Ob1T6' och 'K+Ob2T6+2'.

Med den inledande bokstaven avses rollpersonens Grundskada ('H'=Hugg, 'S'=Stick och 'K'=Kross). Till denna Grundskada läggs det angivna skadevärdet för vapnet. Vissa anfall, exempelvis Slag, har ingen egen skada utan ger bara Grundskada (kross) i skadevärde.

Hur stora de tre Grundskadorna är anges i tabell R1-47. Huggskadan är baserad på medelvärdet av STY och RÖR, krosskadan är enbart baserad på STY och stickskadan är enbart baserad på RÖR. Grundskadan för de olika typerna av skada tas fram med tabellerna.

Exempel

Kiyona har STY 12 och RÖR 20. Medelvärdet av STY och RÖR är 16, vilket ger en Grundskada för hugg på Ob1T6+2. STY 12 ger en Grundskada för kross på Ob1T6. Vidare ger RÖR 20 en Grundskada för stick på Ob2T6.

Exempel:

Kiyona har Grundskada (hugg) på Ob1T6+2. Om Kiyona i strid lyckas träffa med ett svärd som exempelvis har skadevärdet 'H+Ob2T6' har hon alltså Ob1T6+2 + Ob2T6, det vill säga Ob3T6+2 i skadverkan.

(STY+RÖR)/2	Grundskada Hugg (H)
1–4	1
5–8	Ob1T6–1
9–12	Ob1T6
13–16	Ob1T6+2
17–20	Ob2T6
varje +4	+2

STY	Grundskada Kross (K)
1–4	1
5–8	Ob1T6–1
9–12	Ob1T6
13–16	Ob1T6+2
17–20	Ob2T6
varje +4	+2

RÖR	Grundskada Stick (S)
1–4	1
5–8	Ob1T6–1
9–12	Ob1T6
13–16	Ob1T6+2
17–20	Ob2T6
varje +4	+2

Tabell R1-47: De tre olika grundskadorna för rollpersoner. Grundskadan för hugg baseras på medelvärdet mellan STY och RÖR, Grundskadan för Krosskador baseras på STY och Grundskadan för Stick baseras på RÖR.

VINIT & Insikt

Det finns två härledda värden som används för att se vem som får anfalla först i strider och om en stridande kan vinna tillbaka initiativet från en defensiv situation. Dessa är VINIT, som är en förkortning för 'Vinna INITiativ', och Insikt. Mer om dessa värden finns beskrivet i Spelledarens guide.

VINIT beräknas enligt följande formel: VINIT = (RÖR/2 + Stridsvana) / 2. Observera att VINIT inte kan vara lägre än 5.

Insiktsvärdet beräknas på följande vis: Insikt = (PSY+SYN)/10 + (Stridsvana/2).

Attributsänkning [Frivillig regel]

En rollperson som inte tränar eller regelbundet använder sin STY, TÅL eller RÖR minst två timmar vardera per vecka måste slå Ob4T6 mot attributet en gång per år. Är slaget under attributvärdet sänks attributvärdet med ett. För att råka ut för denna regel måste man vara i princip helt passiv eller ha ett yrke som inte innehåller några fysiska aktiviteter.

Förändrade härledda värden

Då vissa attribut och värden förändras så påverkas vissa av rollpersonens sekundära värden. Attribut kan bland annat förändras genom träning, passivitet, åldring eller slag på händelsetabeller. Observera att många sekundära värden inte påverkas, exempelvis kroppsbyggnad och skadekolumner. Detsamma gäller för färdigheternas grundchanser. Följande gäller:

Förändrad STY: Räkna om Chockvärde, Bärförmåga (BF), Grundskada (H) och Grundskada (K).

Förändrad TÅL: Räkna om Chockvärde, Utmattningskolumner (UK), Förflyttning (FÖR) och Bärförmåga (BF).

Förändrad PSY: Räkna om Insiktschans.

Förändrad RÖR: Räkna om Förflyttning (FÖR), VINIT, Grundskada (H) och Grundskada (S).

Förändrad VIL: Räkna om Chockvärde och Utmattningskolumner (UK).

Förändrad SYN: Räkna om Insiktschans.

FAMILJENS HUVUDNÄRING

ROLLPERSONENS FAMILJ HAR som regel en huvudnäring som försörjer familjen. Exakt vilken näring rollpersonens familj har beror på var familjen är bosatt, vilken kulturell bakgrund samhället har och vilken samhällsklass familjen tillhör. Som regel har rollpersonen arbetat för och hjälpt sin egen familj och därför får rollperson en del enheter att placera ut på de färdigheter som är viktiga för familjens näring.

Färdigheter från familjens näring

Under rubriken 'Färdigheter' finns fyra färdigheter som rollpersonen får höja. Varje färdighet får höjas med hjälp av vardera Ob1T6+1 enheter. Observera alltså att det är frågan om enheter och *inte* nivåer. Hur enheter fungerar beskrivs på sidan 100.

En färdighetsgrupp som står inom vinkelparentes (det vill säga inom <>) innebär att spelaren måste välja en färdighet i den angivna gruppen.

Tabeller för familjenäring

Det finns sju olika kategorier av familjenäringar som baserar sig på tre olika faktorer: vilken samhällsklass rollpersonens familj tillhör, vilken kultur familjen kommer ifrån och slutligen var familjen är bosatt. Välj den tabell som är lämpligast för rollpersonens familj:

Tabell R1-48: *Adlig familj från en civiliserad kultur*. Välj denna tabell om rollpersonens familj är adlig – oavsett var familjen bor. Observera att denna tabell bara används för adliga familjer från civiliserade kulturer. Rollpersoner från hövdingafamiljer i primitiva, barbariska eller nomadiska kulturer använder tabell R1-52: *Hövdingafamilj från en primitiv kultur*. Tabellen visar vanligtvis vad fadern i familjen sysslar eller sysslade med (alltså inte vad huvudparten av medlemmarna i familjen ägnar sig åt).

Tabell R1-49: *Familj från en civiliserad kultur bosatt på landsbygden*. Välj denna tabell om rollpersonens familj kommer från en civiliserad kultur och om familjen bor på landsbygden eller i en mindre by. Använd inte tabellen om familjen bor i en större stad eller om familjen är adlig (i första fallet bör man använda tabell R1-50 *Familj från en civiliserad kultur bosatt i en stad i inlandet* och i det andra fallet tabell R1-48 *Adlig familj från en civiliserad kultur*).

Tabell R1-50: *Familj från en civiliserad kultur bosatt i en stad i inlandet*. Välj denna tabell om rollpersonens familj kommer från en civiliserad kultur och om familjen bor i en stad (som inte ligger vid havet, en större sjö eller flod). För städer som ligger vid havet används lämpligen tabell R1-51 *Familj från en civiliserad kultur bosatt i en hamnstad*. Använd inte tabellen om familjen är adlig (då man använder tabell R1-48 *Adlig familj från en civiliserad kultur*).

Tabell R1-51: *Familj från en civiliserad kultur bosatt i en hamnstad*. Välj denna tabell om rollpersonens familj kommer

från en civiliserad kultur och om familjen bor i en hamnstad. Använd inte tabellen om familjen är adlig (då man använder tabellen *Adlig familj från en civiliserad kultur*).

Tabell R1-52: *Hövdingafamilj från en primitiv kultur*. Välj denna tabell om rollpersonens familj tillhör en primitiv kultur och om det i rollpersonens familj finns en hövding, ledare eller härskare. Observera att ett vanligt familjeöverhuvud inte räknas som hövding. Om familjen inte är en hövdingafamilj eller motsvarande så används antingen tabell R1-53 eller R1-54.

Tabell R1-53: *Familj från en primitiv kultur bosatt i inlandet*. Välj denna tabell om rollpersonens familj tillhör en primitiv kultur och om familjen bor i inlandet. Om familjen är bosatt vid havet, en större sjö eller en stor flod används tabell R1-54 *Familj från en primitiv kultur bosatt vid kusten*. Välj inte denna tabell om rollpersonens familj är en hövdingafamilj (då används tabell R1-52 *Hövdingafamilj från en primitiv kultur*).

Tabell R1-54: *Familj från en primitiv kultur bosatt vid kusten*. Välj denna tabell om rollpersonens familj tillhör en primitiv kultur och om familjen är bosatt vid kusten, en större sjö eller flod. Välj dock inte denna tabell om rollpersonens familj är en hövdingafamilj (då används tabellen *Hövdingafamilj från en primitiv kultur*).

Övriga familjenäringar [Frivillig regel]

Det finns naturligtvis mängder med andra näringar och yrken som rollpersonens familj kan livnära sig på. Om spelaren vill att rollpersonens familj skall ha en näring som inte finns på någon av tabellerna kan spelledaren låta spelaren själv hitta på en ny familjenäring och fyra färdigheter som rollpersonen får fördela färdigheter på. Naturligtvis är det spelledaren som måste godkänna spelarens val av färdigheter i slutändan.

Yrkesval

Nästa steg i rollpersonsskapandet är att välja yrke. Detta gör man på följande kapitel där rollpersonen även får fram sin startutrustning. Observera att det finns regler i det kapitlet som underlättar för rollpersonen om denne går i sin familjs fotspår.

Adlig familj från en civiliserad kultur

1T100	Näring	Färdigheter (fördela Ob1T6+1 enheter på varje)
1–7	Affärsman	Bokhållning, Räkning, Värdera, Övertala
8–20	Aristokrat	Diplomati, Etikett, Kulturkännedom, Övertala
21–22	Forskare	Bibliotekskunskap, <Kunskapsfärdighet>, <Skrift>, <Språk>
23–32	Lagman	Förhöra, Lagkunskap, Övertala, <Skrift>
33–37	Magiker	Alstra <aspekt>, Besvärjelse, <Skrift>, <Språk>
38–42	Medikus	Alkemi, Läkekonst, Växtlära, <Skrift>
43–50	Mystiker	Astrologi, Ockultism, Teoretisk magi, <Skrift>
51–62	Officer	Ledarskap, Krigsföring, Rida, <Vapen>
63–65	Präst	Ceremoni, Övertala, <Skrift>, <Språk>
66–72	Riddare	Etikett, Heraldik, Rida, <Vapen>
73–77	Rumlare	Dansa, Förföra, Spel & dobbel, Supa
78–80	Utforskare	Geografi, Historia, Överlevnad, <Språk>
81–90	Vapenmästare *	Undervisning, Undvika, <Vapen>, <Vapen>
91–100	Ämbetsman	Bokhållning, Lagkunskap, Övertala, <Skrift>

* Rollpersonen har också möjlighet att lära sig en stridskonst (se '*Vapenmästaren*') för sina valfria enheter som erhålles från sitt yrke.

Tabell R1-48: Adlig familj från en civiliserad kultur.

Familj från en civiliserad kultur bosatt på landsbygden

1T100	Näring	Färdigheter (fördela Ob1T6+1 enheter på varje)
1–19	Bonde	Boskapsskötsel, Jordbruk, Väderkännedom, Växtlära
20–29	Boskapsskötare	Boskapsskötsel, Djurlära, Rida, Spåra
30–41	Daglönare	Jordbruk, Boskapsskötsel, Matlagning, Supa
42–45	Gårdfarihandlare	Räkna, Skumraskaffärer, Värdera, Övertala
46–48	Gästgivare	Berättarkonst, Matlagning, Spel & dobbel, Supa
49–54	Hantverkare	Räkning, Värdera, Övertala, <Hantverk>
55–58	Helare	Läkekonst, Växtlära, Alkemi, Övertala
59–67	Jägare	Båge, Djurlära, Jakt, Spåra
68–74	Krigare	Krigsföring, Marsch, Undvika, <Vapen>
75–77	Magiker	Alstra <aspekt>, Besvärjelse, <Skrift>, <Språk>
78–80	Präst	Ceremoni, Övertala, <Skrift>, <Språk>
81–87	Skogshuggare	Köra vagn, Spåra, Yxa, Överlevnad
88–90	Stråtrövare	Skumraskaffärer, Speja, Överlevnad, <Vapen>
91–93	Tjuv	Fingerfärdighet, Låsdyrkning, Smyga, Övertala
94–100	Vägvisare	Geografi, Speja, Spåra, Överlevnad

Tabell R1-49: Familj från en civiliserad kultur bosatt på landsbygden.

Familj från en civiliserad kultur bosatt i en stad i inlandet

1T100	Näring	Färdigheter (fördela Ob1T6+1 enheter på varje)
1–9	Handelsman	Handel, Räkning, Värdera, Övertala
10–21	Hantverkare	Räkning, Värdera, Övertala, <Hantverk>
22–28	Helare	Läkekonst, Växtlära, Alkemi, Övertala
29–34	Legoknekt	Marsch, Överlevnad, Övertala, <Vapen>
35–37	Livvakt	Rida, Speja, Undvika, <Vapen>
38–43	Magiker	Alstra <aspekt>, Besvärjelse, <Skrift>, <Språk>
44–46	Penningutlånare	Bokhållning, Räkna, Värdera, Skumraskaffärer
47–50	Prisjägare	Förhöra, Rida, Spåra, <Vapen>
51–56	Präst	Ceremoni, Ockultism, <Skrift>, <Språk>
57–68	Soldat	Ledarskap, Marsch, Undvika, <Vapen>
69–75	Skojare	Fingerfärdighet, Skumraskaffärer, Spel & dobbel, Övertala
76–81	Stadsvakt	Förhöra, Speja, Undvika, <Vapen>
82–87	Tjuv	Fingerfärdighet, Låsdyrkning, Skumraskaffärer, Smyga
88–93	Tjänsteman	Bokhållning, Lagkunskap, Övertala, <Skrift>
94–96	Underhållare	Akrobatik, Gyckla, Musik, Sjunga
97–100	Värdshusvärd	Berättarkonst, Matlagning, Spel & dobbel, Supa

Tabell R1-50: Familj från en civiliserad kultur bosatt i en stad i inlandet.

Familj från en civiliserad kultur bosatt i en hamnstad

1T100	Näring	Färdigheter (fördela Ob1T6+1 enheter på varje)
1–10	Fiskare	Fiske, Väderkännedom, Simma, Sjömannaskap
11–15	Hamnarbetare	Simma, Skumraskaffärer, Spel & dobbel, <Språk>
16–22	Handelsman	Handel, Räkning, Värdera, Övertala
23–27	Hantverkare	Räkning, Värdera, Övertala, <Hantverk>
28–30	Helare	Alkemi, Läkekonst, Växtlära, Övertala
31–35	Legoknekt	Marsch, Överlevnad, Övertala, <Vapen>
36–40	Livvakt	Förhöra, Speja, Undvika, <Vapen>
41–42	Magiker	Alstra <aspekt>, Besvärjelse, <Skrift>, <Språk>
43–47	Marinsoldat	Simma, Sjömannaskap, Undvika, <Vapen>
48–50	Penningutlånare	Bokhållning, Räkna, Värdera, Skumraskaffärer
51–55	Pirat	Simma, Sjömannaskap, Skumraskaffärer, <Vapen>
56–57	Prisjägare	Förhöra, Rida, Spåra, <Vapen>
58–60	Präst	Ceremoni, Övertala, <Skrift>, <Språk>
61–70	Sjöman	Navigation, Sjömannaskap, Speja, Väderkännedom
71–75	Smugglare	Sjömannaskap, Skumraskaffärer, Värdera, Övertala
76–80	Skojare	Fingerfärdighet, Skumraskaffärer, Spel & dobbel, Övertala
81–90	Stadsvakt	Förhöra, Speja, Undvika, <Vapen>
91–95	Tjuv	Fingerfärdighet, Låsdyrkning, Skumraskaffärer, Smyga
96–97	Underhållare	Akrobatik, Gyckla, Musik, Sjunga
98–100	Värdshusvärd	Berättarkonst, Matlagning, Spel & dobbel, Supa

Tabell R1-51: Familj från en civiliserad kultur bosatt i en hamnstad.

Hövdingafamilj från en primitiv kultur

1T100	Näring	Färdigheter (fördela Ob1T6+1 enheter på varje)
1–7	Handelsman	Förhöra, Räkning, Värdera, Övertala
8–15	Jägare	Djurlära, Jakt, Spåra, <Vapen>
16–22	Härförare	Ledarskap, Krigsföring, Rida, <Vapen>
23–40	Krigare	Krigsföring, Ledarskap, Rida, <Vapen>
41–50	Rättskipare	Berättarkonst, Förhöra, Lagkunskap, Övertala
51–57	Magiker	Alstra <aspekt>, Besvärjelse, <Skrift>, <Språk>
58–62	Prisjägare	Förhöra, Rida, Spåra, <Vapen>
63–72	Präst	Ceremoni, Övertala, Ockultism, <Språk>
73–83	Rådsmedlem	Lagkunskap, Ledarskap, Övertala, <Språk>,
84–89	Schaman	Andeförnimmelse, Historia, Schamanism, Sjunga
90–100	Vapenmästare *	Undervisning, Undvika, <Vapen>, <Vapen>

* Rollpersonen har också möjlighet att lära sig en stridskonst (se '*Vapenmästaren*') för sina valfria enheter som erhålles från sitt yrke.

Tabell R1-52: Hövdingafamilj från en primitiv kultur.

Familj från en primitiv kultur bosatt i inlandet		
1T100	**Näring**	**Färdigheter (fördela Ob1T6+1 enheter på varje)**
1–15	Boskapsskötare	Boskapsskötsel, Djurlära, Rida, Spåra
16–22	Hantverkare	Räkning, Värdera, Övertala, <Hantverk>
23–27	Helare	Läkekonst, Växtlära, Alkemi, Övertala
28–37	Jordbrukare	Boskapsskötsel, Jordbruk, Väderkännedom, Växtlära
38–50	Jägare	Båge, Djurlära, Jakt, Spåra
51–60	Krigare	Krigsföring, Marsch, Undvika, <Vapen>
61–65	Livvakt	Rida, Speja, Överlevnad, <Vapen>
66–70	Härjare	Krigsföring, Speja, Överlevnad, <Vapen>
71–75	Schaman	Andeförnimmelse, Historia, Schamanism, Sjunga
76–82	Skogshuggare	Spåra, Växtlära, Yxa, Överlevnad
83–87	Stråtrövare	Skumraskaffärer, Speja, Överlevnad, <Vapen>
88–92	Tjuv	Fingerfärdighet, Skumraskaffärer, Smyga, Speja
93–95	Skald	Berättarkonst, Historia, Sång, <Språk>
96–100	Vägvisare	Geografi, Speja, Spåra, Överlevnad

Tabell R1-53: Familj från en primitiv kultur bosatt i inlandet.

Familj från en primitiv kultur bosatt vid kusten		
1T100	**Näring**	**Färdigheter (fördela Ob1T6+1 enheter på varje)**
1–13	Boskapsskötare	Boskapsskötsel, Djurlära, Rida, Spåra
14–27	Fiskare	Fiske, Väderkännedom, Simma, Sjömannaskap
28–34	Hantverkare	Räkning, Värdera, Övertala, <Hantverk>
35–41	Helare	Läkekonst, Växtlära, Alkemi, Övertala
42–48	Jordbrukare	Boskapsskötsel, Jordbruk, Väderkännedom, Växtlära
49–58	Jägare	Båge, Djurlära, Jakt, Spåra
59–65	Krigare	Krigsföring, Marsch, Undvika, <Vapen>
66–68	Livvakt	Simma, Speja, Överlevnad, <Vapen>
69–75	Pirat	Simma, Sjömannaskap, Skumraskaffärer, <Vapen>
76–79	Sjöman	Speja, Sjömannaskap, Väderkännedom, Simma
80–82	Skald	Berättarkonst, Historia, Sång, <Språk>
83–89	Tjuv	Fingerfärdighet, Skumraskaffärer, Smyga, Speja
90–100	Vrakplundrare	Simma, Speja, Väderkännedom, <Vapen>

Tabell R1-54: Familj från en primitiv kultur bosatt vid kusten.

KAPITEL TRE

YRKEN

Den korpulente värdshusvärden dunkade Drevegan i ryggen och sade ”Det gjorde du bra! Jag har aldrig sett berusade sjömän springa så snabbt.” Med en suck svarade Drevegan ”Det spelar ingen roll. I morgon kommer de tillbaka och då är de säkert fler.” Värdshusvärden hade nu vant sig vid hans attityd och skakade bara leende på huvudet.

Drevegan låste dörren för natten och satte sig med ett stop öl vid ett bord. Här satt han alltså på ett mindre sofistikerat värdshus där han var anställd som utkastare. Han, Drevegan Järnhandske, var utkastare! För några månader sedan hade han njutit av adelsmannalivet i Soldarn, men sedan dess hade mycket hänt och han drömde sig tillbaka. Omedelbart efter skandalen hade han lämnat Talon och tagit sin tillflykt till landsbygden. Efter att ha arbetat som dräng hos en snål bonde upptäckte han att ryktet om ’Dråplige Drevegan’ hade nått även dit. Utan pengar, men med armar stärkta av gödselskyfflande, lämnade han Soldarn och mönstrade på som sjöman i Rampor. Under hårda veckor till sjöss skaffade han sig, förutom kraftiga valkar i händerna, kunskap i att navigera. Senare blev han tillfångatagen av tirakpirater och såld som slav i Damarien. Där inledde han ofrivilligt sin karriär som gladiator, vilket gav honom nyttiga men alltför dyrköpta erfarenheter. Genom den skicklighet han som riddare i Soldarn hade skaffat sig med svärdet roade han publiken så mycket att han blev fri. Det var så det kom sig att han tog anställning på det värdshus i Mirron där han nu satt.

Han väcktes ur sina tankar av värdshusvärden som lade handen på hans axel och sade ”Det är aldrig försent att börja om.” Drevegan tittade misstroget upp och svarade ”Det är lika bra att ge upp.”

YRKEN

Ett yrke är en inriktning i livet som en rollperson har valt att följa. Yrket ger rollpersonen ett begränsat urval av färdigheter att välja mellan, vilket skall spegla inriktningen. Under varje yrke finns ett antal 'underyrken' uppräknade. Dessa är förslag på ytterligare inriktning avsedda att ge spelaren en mer detaljerad bild av rollpersonen. Det står spelledaren fritt att lägga till eller förbjuda vissa yrken. Om spelledaren gör nya yrken så är det viktigt att se till att de passar in i världen och att de varken är sämre eller bättre än de redan befintliga – helst av allt skall nya yrken vara annorlunda och spännande.

Mall för yrkesbeskrivningar

För att på ett enkelt sätt sammanfatta de regler som gäller för varje yrke så har följande mall använts:

Framgångsslag: Här anges vilka tre attribut man slår sina tre framgångsslag med. Svårigheten för slagen är normal (Ob3T6) om inget annat anges.

Yrkesfärdigheter: Här anges hur många enheter rollpersonen får för att höja de angivna yrkesfärdigheterna. Antalet enheter beskrivs med formatet '(x|y|z) enheter' – där 'x' anger antalet enheter för en misslyckad karriär, 'y' anger antalet enheter för en normal karriär och 'z' anger antalet enheter för en framgångsrik karriär.

Specialfärdigheter: Här anges antingen hur många enheter rollpersonen får för att höja färdigheten Stridsvana eller hur många magnituder besvärjelser, ritualer eller ceremonier rollpersonen erhåller.

Valfria färdigheter: Här anges hur många enheter rollpersonen får för att höja valfria färdigheter. Den enda färdighet som *inte* får höjas med valfria färdigheter är Stridsvana. Antalet enheter beskrivs med formatet '(x|y|z) enheter' – där 'x' anger antalet enheter för en misslyckad karriär, 'y' anger antalet enheter för en normal karriär och 'z' anger antalet enheter för en framgångsrik karriär.

Startkapital: Här anges hur mycket pengar rollpersonen får i startkapital. Antalet silvermynt anges med formatet '(x|y|z) × Ob3T6' – där 'x' anger ett tal som används för en misslyckad karriär, 'y' anger ett tal för en normal karriär och 'z' anger antalet ett tal för en framgångsrik karriär. Multiplicera det rätta talet med resultatet av tärningsslaget för att se hur mycket pengar rollpersonen får.

Startutrustning: Här anges vilken utrustning rollpersonen får med sig från yrket. För varje bokstav får rollpersonen välja en sorts utrustning från gruppen med den aktuella bokstaven. Utrustningsgrupperna finns på sida 90. Hur många val man får göra från den aktuella gruppen bestäms av hur framgångsrik rollpersonen är. Antalet val anges med formatet '(x|y|z)' – där 'x' anger ett tal som används för en misslyckad karriär, 'y' anger ett tal för en normal karriär och 'z' anger ett tal för en framgångsrik karriär. Det finns fem olika typer av grupper: A-val (basutrustning), B-val (vildmarksutrustning), C-val (djur & transportmedel), D-val (specialutrustning) och X-val (vapen och pansar).

Kontakter: Här anges hur många kontakter som rollpersonen lyckats skaffa sig genom yrket. För att se vilka kontakter man fått skall man slå på tabell R1-58 som finns på sida 94 Dessutom skall man se relationens natur genom att slå på tabell R1-59 på sidan 98. Spelledaren kan naturligtvis låta spelaren välja vilka kontakter denne har från tabellerna så de bättre passar ihop med bakgrundshistorien. Hur många kontakter rollpersonen har anges med formatet '(x|y|z)' där 'x' anger ett tal som används för en misslyckad karriär, 'y' anger ett tal för en normal karriär och 'z' anger antalet ett tal för en framgångsrik karriär.

Övrigt: Här anges speciella förhållanden eller specialregler som kan råda för ett visst yrke.

Framgångsslag

För att avgöra hur framgångsrik rollpersonen är i sitt yrke måste man slå tre framgångsslag i följd efter varandra Man slår ett slag för varje attribut som anges under rubriken 'Framgångsslag' i yrkesbeskrivningen. Svårigheten för framgångsslagen är normal (Ob3T6) om inget annat anges.

Om alla tre slagen lyckas så har rollpersonen varit framgångsrik i sin yrkeskarriär. Om bara två slag lyckas så har rollpersonen haft en normal karriär. Om bara ett slag lyckas så är rollpersonens yrkeskarriär misslyckad. Om alla slagen misslyckas så måste spelare välja ett annat yrke för sin rollperson. Se även tabell R1-55 för en sammanfattning.

Om man slår ett perfekt slag kan detta kompensera för ett annat misslyckat slag. Ett fumlat slag har däremot ingen verkan.

Spelledaren kan om han så önskar bestämma rollpersonernas framgångsnivå och således ignorera själva tärningsmomentet. Detta kan vara för att hålla en balans inom spelgruppen eller för att de skall vara på en lämplig nivå i äventyret.

Framgångsslag	Framgång
Alla tre lyckas	Framgångsrik karriär
Två lyckas	Normal karriär
Ett lyckas	Misslyckad karriär
Alla misslyckas	Välj ett annat yrke!

Tabell R1-55: Framgångsslag för yrke.

Överblivna enheter

Om man inte får tillräckligt med enheter för att kunna höja någon enda av de angivna yrkesfärdigheterna (eller Stridsvana) så går dessa enheter över till att bli valfria enheter (enheter som får användas för att höja valfria färdigheter).

Gå i familjens fotspår [Frivillig regel]

Om rollpersonen vill arbeta inom samma yrke som dennes familj livnär sig på, så kan spelledaren välja att ge en fördel då spelaren slår framgångsslag för att se hur lyckad rollpersonens karriär blir. Spelledaren kan i detta fall välja att låta ett misslyckat slag bytas ut mot ett lyckat slag. Observera att det ibland kan bli en tolkningsfråga om familjenäringen är det samma som yrket – spelledaren har som vanligt alltid sista ordet.

Känd yrkesman [Frivillig regel]

Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen blivit känd och karaktärsdraget Rykte höjs med två poäng (+2). Ibland kan rollpersonen också få andra fördelar, som exempelvis resurser eller titlar.

Egna yrken [Frivillig regel]

Om spelledaren (eller spelaren) inte anser att det finns något yrke som passar rollpersonen perfekt, så går det naturligtvis att konstruera sitt eget yrke, alternativt kan man modifiera ett befintligt yrke vilket vanligen är det snabbaste sättet. Vanligen är det några färdigheter som saknas samt nödvändigheten att justera värden i kontakter och stridsvana för att yrket skall kännas som nytt.

Detta nya yrke kan vara speciellt avsett för just en rollperson eller så kan det vara ett mer generellt yrke som alla rollpersoner från en viss kultur, plats eller ras kan välja. Om det är en spelare som vill skapa ett nytt yrke så bör detta göras i samråd med spelledaren då denna måste godkänna yrket. Så här går man tillväga:

Välj ut tre attribut som skall fungera som framgångsslag. Det skall vara sådana attribut som behövs för att utöva yrket.

Välj ut tio yrkesfärdigheter och välj hur många enheter man skall få. Lämpligt kan vara att sätta (50|70|90) enheter.

Bestäm hur mycket enheter man skall få använda för att höja färdigheten Stridsvana.

Välj hur många valfria enheter man skall få. Exempelvis kan man sätta (50|70|90) enheter.

Välj startkapital för yrket. Exempelvis (5|20|50) × Ob3T6.

Bestäm vilka och hur många utrustningsval man skall få göra. De flesta yrken bör ha åtminstone några A-val och några X-val.

Bestäm antal kontakter för yrket. Exempelvis (1|2|4).

Dessutom kan man välja speciella saker som skall hända om karriären är framgångsrik eller misslyckad. Det enklaste sättet att skapa ett nytt yrke är att inspireras av andra yrken.

Att välja yrke

Att välja vilket yrke man skall vara är inte alltid det lättaste. Ens ursprungliga tanke, slag på bakgrundstabellen och familjens huvudnäring borde dock ge ett antal idéer. Om man använder den frivilliga regeln 'Gå i familjens fotspår' så är man garanterad framgång inom yrket så länge man håller sig inom det område som familjen sysslade med. Huvudsaken är dock att man väljer ett yrke som man trivs med.

Det är mycket enkelt att variera sitt yrke med sina valfria färdigheter. Om man vill spela en utforskare som skall vara mer av en äventyrare och kämpe än en lärd ickekrigisk man kan man antingen välja yrket lärd och sätta de valfria enheterna på stridsfärdigheter eller en krigare med valfria enheter på kunskapsfärdigheter.

Yrken för olika raser

I yrkesbeskrivningarna på kommande sidor finns det beskrivningar på ett alviskt yrke (Felyanashon nodinaé), ett tirakiskt yrke (Nidkrikk) samt ett dvärgyrke (Zarakh thudh). Alla dessa är inom det krigsinriktade området och om någon vill spela en alvisk, tirakisk eller dvärgisk krigare så bör rollpersonen välja detta yrke istället för de vanliga krigaryrkena. Självklart finns det andra yrkestyper för vardera folk men de använder de vanligaste yrkesmallarna som beskrivs. Mer information om folken och deras yrkesval finns i respektive modul (*Alver, Dvärgar och Tiraker*). Självklart bör man ha läst in sig om folket och dess samhälle i kapitel sex innan man väljer yrke.

Ålderns inverkan

Rollpersonens ålder har en inverkan på de enheter han får att köpa färdigheter för. En äldre mer erfaren person är betydligt mer kunnigare än en yngling som just givit sig in på yrkesbanan. Detta symboliseras med att äldre rollpersoner får fler enheter att köpa valfria färdigheter för medan yngre får färre. Man får dock ingen negativ enhetsmodifikation om man är över 16 år och ej heller några extra enheter förrän man kommer över 30. Hur många enheter man blir av med eller får finns på sidorna 24 och 25 tillsammans med övriga åldersmodifikationer. Således kan man helt ignorera detta för alla rollpersoner som är mellan 16 och 29 år.

Sidreferenser för olika yrken

Yrkesaktiv

Något som måste beslutas när rollpersonen skapas är huruvida denna fortfarande är aktiv inom yrket. Om rollpersonen är det så kan det ställa till med en hel del problem. En rollperson som är stadsvakt kan inte bara lämna sin post och fara ut och äventyra för att sedan återta arbetet när han kommer hem utan minsta repressalier. Troligen förlorar han både sitt jobb och kan dessutom bli bestraffad för ordervägran. Generellt sett så gäller detta endast yrken där man är anställd av någon annan, vare sig det är stat eller privatperson.

Vissa yrken har mer frihet än andra, en riddare kan fatta många egna beslut men det är ändock förväntat att han skall försvara sitt län och vara redo att stödja sin herre med trupper – inte jaga äventyr världen runt.

Viss yrken fungerar dock väl även som rollpersoner, utforskare, och lärda kan under sina resor samla stor kunskap vilket snarare ökar deras framgång istället för att minska den. Även bland dessa förväntas de förmedla sina kunskaper som lärare eller mentorer på universitet och akademier.

Exakt hur rollpersonens yrkessituation ser ut om den är aktiv bör diskuteras fram med spelledaren. Det finns självklart ett flertal fördelar med att vara yrkesverksam. Under äventyrens mellanperioder kan yrkesaktiva rollpersoner ägna sig åt sitt yrke och på så sätt försörja sig samt finslipa sina kunskaper.

Att avancera inom yrket

Om man fortfarande är aktiv inom yrket så är det ibland möjligt att avancera inom det. En soldat kan bli befordrad och en köpman kan få ekonomiska resurser nog att starta ett eget handelshus. Detta kan i sin tur inverka stort på spelet och rollpersonens fortsatta äventyrande. Detta är sådant som lämpar sig bäst i solospel mellan äventyren eller som direkta konsekvenser av rollpersonens äventyrande.

Att avsäga sig sitt yrke

Vissa yrken avsäger man sig bara inte utan att drabbas av konsekvenser. En riddare som ger upp sin titel kommer att omnämnas med allt annat än milda ordalag av de övriga adelsmännen i dennes krets. En troende som avsäger sig sitt yrke kan både bli straffad av sin ordern och av sin gud.

Yrkeslös

Många rollpersoner har längre inte något yrke. Deras sysselsättning symboliserar det som de ägnade sig åt i det förflutna. De är fria från ansvar och måste nu försörja sig själv bäst de kan. Problem med att försörja sig och att finna ställen att bo på tillhör vardagen men de är däremot helt fria att ta sig an uppdrag och äventyr när det faller dem in.

Andebesvärjare

Till gruppen andebesvärjare räknas de personer som ger sig in på andeplanet eller som bara kontaktar andar och demoner. Den vanligaste typen av andebesvärjare är schamanen, men även medicinmän och medier räknas till denna grupp. Andebesvärjare kommer ofta från primitiva kulturer. De två viktigaste färdigheterna för en andebesvärjare är Andeförnimmelse och Schamanism. Man kan säga att andebesvärjaren sysslar med en primitiv magi som ännu inte hunnit bli formaliserad.

Schaman: En schaman är en person som kan ge sig in på andeplanet och där kontakta andar, demoner och avlidna släktingars själar. Schamaner kommer nästan uteslutande från primitiva kulturer, där de som regel är en av de viktigare personerna i stammen. Schamaner i civiliserade områden kallas ofta 'spiritister'. Schamen har en speciellt viktig ställning bland tirakerna och även till viss del hos henéa-alverna. Som tack för sina tjänster så får schamanen som regel både kost och logi.

Medicinman: En medicinman är en person som specialiserat sig på primitiv läkekonst och på att driva ut onda andar – exempelvis sjukdomsandar som orsakar ohälsa. Medicinmannen är kunnig i växtlära och vet som regel en hel del om örter, droger och gifter. Han eller hon har till skillnad från schamanen inte alltid förmåga att låta sin själ vandra fritt på andeplanet. Medicinmän förekommer i princip uteslutande i primitiva kulturer. I civiliserade kulturer har mer 'vetenskapliga' metoder tagit över.

Medium: Ett medium är vanligen en person som kommer från en civiliserad kultur. En person som fungerar som medium livnär sig på att erbjuda en möjlighet till kontakt med avlidna släktingar och fränder. Ibland kan mediet också syssla med att försöka driva ut onda andar. Det är inte alltid ett medium verkligen kan kontakta en avliden persons ande, men om kunderna tror tillräckligt mycket på mediets förmågor kan själva tron räcka till för att tillfredsställa kunden.

Framgångsslag: PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Andeförnimmelse, Berättarkonst, Dansa, Läkekonst, Magiförnimmelse, Musik, Schamanism, Spådom, Söka, <Vapenfärdighet>, Växtlära, Övertala.

Specialfärdigheter: (1T6–3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (5|20|50) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|1|2) st C-val, (0|1|2) st X-val.

Kontakter: (0|1|3) kontakter.

Övrigt: Om rollpersonen är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen en fetisch eller familiarus som innehåller en bunden ande. Bundna andar beskrivs utförligare i kapitlet om Schamanism i Spelledarens guide.

Bonde

Bonden försörjer sig på vad marken kan ge, antingen genom att odla grödor eller genom att föda upp tamboskap. I en civiliserad kultur är bondeklassen en mycket viktig beståndsdel i samhället. Bönderna utgör ofta den största andelen av befolkningen i en civiliserad kultur. Även i primitiva kulturer är bönderna viktiga, men många primitiva kulturer försörjer sig även på jakt och genom att driva boskap. Bondeklassen försörjer inte bara sig själv och sin familj med livsmedel, utan också större delen av den övriga befolkningen.

Jordbrukare: En jordbrukare är en bonde som livnär sig på att odla olika typer av grödor på sin egen eller familjens mark. Vid sidan om kan bonden dock ha lite tamboskap för att få lite extra förnödenheter, men den primärara inkomstkällan är odling. Vanligtvis bor jordbrukande familjer tillsammans med andra bönder i en by. Åkrarna som används för odling ligger som regel en bit utanför denna by.

Torpare: En torpare är en bonde som inte äger någon egen jord. Istället måste torparen arrendera jord av någon jordägare – exempelvis en rik bonde, en adelsman eller kyrkan. Torparen livnär sig liksom jordbrukaren i regel på att odla olika grödor, men som regel har torparen en mindre åker att bruka än den självägande jorbrukaren. Som komplement till den odlade jorden har torparen ibland tamboskap.

Daglönare: En daglönare är en lantarbetare som arbetar för en bonde eller boskapsskötare. Daglönaren kan vara fast anställd som dräng eller piga. Alternativt kan daglönaren utföra säsongsarbeten under de mest intensiva delarna av året. Den övriga tiden försörjer sig daglönaren med annat arbete, exempelvis i en stad eller en större by.

Boskapsskötare: En boskapsskötare är en bonde som specialiserat sig på att föda upp tamboskap. Mindre odling förekommer dock som komplement till boskapsskötseln. Marken som boskapen betar på är antingen ägd av bondens familj eller fri mark som ingen gör anspråk på.

Framgångsslag: STY, TÅL, PSY

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Boskapsskötsel, Djurlära, Djurträning, <Hantverksfärdighet>, Jordbruk, Köra vagn, Rida, Slagsmål, Väderkännedom, Växtlära.

Specialfärdigheter: (1T6–3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (5|10|25) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st C-val, (1|2|3) st C-val, (1|2|3) st X-val.

Kontakter: (0|1|2) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så äger rollpersonen två tunnland mark. Det kan vara åkermark, betesmark eller skogsmark.

Brottsling

Med en brottsling avses en person som sysslar med illegal verksamhet som (i regel) inte kräver våld eller någon form av stöld. Naturligtvis kan denna typ av brottslingar ta till våld för att försvara sig själva eller för att komma undan rättvisan, men deras värv bygger på andra illegala metoder.

Spelare: En spelare är en person som livnär sig på hasardspel – både på ärligt vis och genom falskspel. Oavsett om spelaren använder sig av falskspel eller inte så är det av största vikt att en spelaren kan försvara sig mot dåliga förlorare. Att livnära sig som spelare är både riskabelt och osäkert – oturen kan drabba alla och kan vara långvarig.

Svindlare: En svindlare tjänar pengar på att lura folk med mer eller mindre avancerade lurendrejerier. Svindlaren har ofta en lång repertoar med tricks som i regel används för att lura mindre intelligenta offer. Svindlare utför vanligen sina bedrägerier i städer, men det förekommer bondfångerier på landsbygden.

Utpressare: En utpressare är en person som tjänar pengar antingen på att pressa personer som på ett eller annat sätt har blivit komprometterade. Alternativt kan utpressaren ägna sig åt så kallad beskyddarverksamhet. Risken att åka fast finns för alla utpressare och dessutom finns det alltid en risk att den utpressade personen försöker röja utpressaren ur vägen.

Smugglare: En smugglare fraktar förbjudna eller tullbelagda varor till ställen där de finns stor efterfrågan på dem. Det finns inga typiska smuggelvaror – det kan röra sig från allt från alkoholhaltiga drycker och lyxartiklar till flyktingar och förbjudna böcker. Hur stora risker smugglaren utsätter sig för varierar beroende på hur olaglig aktiviteten är och hur mycket resurser som används för att stoppa smugglingen i det aktuella området.

Hälare: En hälare köper och säljer stulna eller förbjudna varor. Det finns en del hälare som säljer allt som kan löna sig och en del som specialiserat sig på en viss typ av varor. Typiskt stöldgods kan vara silver, juveler, vapen, och andra dyrbara föremål.

Framgångsslag: PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Fingerfärdighet, Förklädnad, Handel, Skumraskaffärer, Skådespel, Slagsmål, Spel & dobbel, Supa, Räkning, <Vapenfärdighet>, Värdera, Övertala.

Specialfärdigheter: (1T6–2) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (10|25|200) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (1|2|3) st X-val.

Kontakter: (1|2|4) kontakter.

Övrigt: Om karriären är misslyckad (endast ett framgångsslag lyckas) så har rollpersonen suttit Ob1T6 år i fängelse eller arbetsläger för sina brott.

Felyanashon nodinaé (alvkrigare)

De alviska krigarna (eller felyanashon nodinaé som de kallas för på felya) är kända för sin skicklighet och disciplin samt sin förmåga att nyttja terrängen till sin fördel. Till denna yrkeskategori räknas endast medlemmar av den sanariska alliansen, det vill säga alver av thism-, kiriya- och sanaristammen (även om det är ovanligt att just sanari väljer krigaryrket).

Svärdsdansare: Detta yrke finns uteslutande inom kiriyastammen där de har utvecklat en teknik att använda svärd och det alviska stångvapnet ishani i dödliga stridsdanser. Svärdsdansarna är lätt rustade och bygger hela sin teknik på att kunna undvika motståndaren och överösa denna med snabba hugg. Svärdsdansare får Dansa och Undervisning som yrkesfärdigheter.

Försvarare: Detta är den 'vanliga' alviske soldaten som till största del återfinns hos thism. Uppgifterna kan variera men innebär oftast olika former av vaktuppdrag i fredstid. Försvararen är vanligen lätt rustad och använder sig oftast av serinebågar samt carwelan- eller lyfalisvärd. Försvarare får Krigsföring, Läkekonst och samt ytterligare en valfri vapenfärdighet som extra yrkesfärdigheter.

Låglandsryttare: Det är nästan enbart hos thismstammen som man finner låglandsryttarna. I krigstid fungerar de som ett slags lätt kavalleri men vad de saknar i bepansring tar de igen i med sin goda mobilitet samt deras skicklighet med avståndsvapen. Låglandsryttare får Djurträning och Rida som extra yrkesfärdigheter.

Skarpskytt: Skarpskyttarna har funktionen att bevaka och patrullera alvernas områden i Sunariskogen. De är skickliga spejare och stigfinnare och kända för att vara mästare med bågen. I krigstid nyttjas de ofta som prickskyttar för att ta ut viktiga och svåråtkomliga mål hos fienden. Skarpskyttar får Geografi, Gömma och Jakt som extra yrkesfärdigheter.

Framgångsslag: STY, RÖR, PSY

Yrkesfärdigheter: (70|90|110) enheter: Etikett, Krigsföring, Läkekonst, Marsch, Slagsmål, Smyga, Speja, Spåra, Undvika, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>, Överlevnad, samt extra färdigheter beroende på underyrke.

Specialfärdigheter: (2T6+2) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (30|50|70) enheter.

Startkapital: (10|25|50) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (1|1|2) st C-val*, (0|1|2) st D-val, (2|4|6) st X-val.

Kontakter: (1|2|3) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen blivit ledaren för en mindre trupp soldater som står under dennes befäl i krigstider.

* Endast för låglandsryttare.

Hantverkare

Hantverkare är ytterst viktiga för att en civiliserad kultur skall fungera friktionsfritt. Det är hantverkarna som tillverkar de flesta förädlade varor och produkter som är nödvändiga för att livet skall kunna fortgå i städerna och i jordbrukssamhällena. Vanligt är att varje stad har ett gille eller skrå för varje hantverk där en eller flera mästare bestämmer vilka personer som får utöva yrket.

Vanligtvis börjar alla hantverkare sin bana som hjälpredor eller lärlingar för att sedan avancera till gesäller. Om ett lyckat gesällprov avläggs kan gesällen bli en yrkesman. I stora städer kan det ofta vara olagligt att utöva ett hantverk utan skråets godkännande.

Det finns en mängd olika sysslor en hantverkare kan syssla med och spelaren bör välja ett eller flera områden som är rollpersonens specialité. Ofta har hantverkaren ett arbetsrum med en butik bredvid som säljer hantverksprodukter, men det finns också vandrande hantverkare som istället har en vagn eller ett antal packdjur. Skickliga hantverkare kan bli tämligen förmögna med lite tur och en hel del skicklighet.

Exakt vilka hantverksyrken som finns tillgängliga anges i tabell R1-56 till höger. I denna tabell anges också vilka de tre framgångsslagen är för det aktuella hantverksyrket. De motsvarande hantverksfärdigheterna som finns för varje hantverksyrke beskrivs i mer detalj i färdighetskapitlet på sidan 124.

Framgångsslag: Välj rollpersonens primära hantverksyrke ur tabell R1-56 till höger och slå sedan de tre angivna framgångsslagen. Speciellt för hantverkare rekommenderas att man använder den frivilliga regeln om att 'gå i familjens fotspår' (för mer info se sidan 71).

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: <Hantverksfärdighet>, <Hantverksfärdighet>, Bokhållning, Handel, Räkning, <Skrift>, Undervisning, Värdera, Övertala.

Specialfärdigheter: (1T6–3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (10|25|100) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (0|1|2) st X-val.

Kontakter: (1|2|3) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen fått mästarbrev (eller motsvarande) i något av hantverken. Detta innebär vanligtvis att rollpersonen har en liten lokal där han utövar sitt hantverk och eventuellt att det där finns en eller två lärlingar (alternativt gesäller) som arbetar för rollpersonen. Observera dock att det även finns vandrande hantverkare som inte har någon fast lokal, utan istället en vagn eller liknande.

Urval av hantverkare	Framgångsslag
Bagare	TÅL, RÖR, PSY
Bläckmakare	RÖR, PSY, SYN
Bokbindare	RÖR, PSY, BIL
Bryggare	RÖR, PER, PSY
Brännare	TÅL, RÖR, PSY
Byggare	RÖR, PSY, BIL
Bågtillverkare	RÖR, PSY, SYN
Båtbyggare	STY, RÖR, PSY
Färgare	RÖR, PSY, SYN
Garvare	TÅL, RÖR, PSY
Gjutare	STY, RÖR, PSY
Glasblåsare	RÖR, PSY, SYN
Gobelängvävare	RÖR, PER, PSY
Gravör	RÖR, PSY, SYN
Grovsmed	STY, RÖR, PSY
Guldsmed	RÖR, PSY, SYN
Hovslagare	STY, RÖR, PSY
Instrumentbyggare	RÖR, PSY, HÖR
Juvelerare	RÖR, PSY, SYN
Kalligraf	RÖR, PSY, SYN
Kistmakare	STY, RÖR, PSY
Korgflätare	RÖR, PSY, SYN
Krukmakare	RÖR, PER, PSY
Körsnär	RÖR, PSY, SYN
Lampmakare	RÖR, PSY, SYN
Ljusstöpare	RÖR, PSY, SYN
Låssmed	RÖR, PSY, SYN
Lädermakare	STY, RÖR, PSY
Mattknytare	RÖR, PSY, SYN
Mjölnare	STY, RÖR, PSY
Murare	STY, RÖR, PSY
Myntslagare	STY, PSY, BIL
Målare	RÖR, PSY, SYN
Nätknytare	RÖR, PSY, SYN
Pergamentmakare	RÖR, PSY, SYN
Piltillverkare	RÖR, PSY, SYN
Repslagare	STY, RÖR, PSY
Rustningssmed	STY, RÖR, PSY
Sadelmakare	STY, RÖR, PSY
Segelmakare	RÖR, PSY, SYN
Skeppsbyggare	STY, RÖR, PSY
Skomakare	RÖR, PSY, SYN
Skräddare	RÖR, PSY, SYN
Skulptör	RÖR, PSY, SYN
Slaktare	STY, RÖR, PSY
Snickare	RÖR, PSY, SYN
Spegelmakare	RÖR, PSY, SYN
Stenhuggare	STY, RÖR, SYN
Timmerman	STY, TÅL, RÖR
Träsnidare	RÖR, PSY, SYN
Tunnbindare	STY, RÖR, PSY
Vagnbyggare	STY, RÖR, PSY
Vapensmed	STY, RÖR, PSY
Vinjäsare	RÖR, PER, PSY
Vävare	RÖR, PSY, SYN

Tabell R1-56: Hantverkare. I tabellen anges de framgångsslag som används för respektive hantverksyrke. Speciellt för hantverkare rekommenderas att man använder den frivilliga regeln om att 'gå i familjens fotspår' (se sidan 71). Det finns fler hantverkaryrken!

Kock

I princip alla kan grilla en köttbit tills den förkolnas eller koka en kålrot, men ibland är kraven större. Då behövs en kock som vet hur man tillagar rätterna och som kan uppskatta hur mycket mat som behövs för att mätta ett givet antal magar. Ibland har kocken även andra uppgifter, som utskänkning och servering. Alla kockar har sina specialiteter, och somliga recept kan till och med vara värda att döda för.

Fältkock: En fältkock tillreder mat åt soldater – i garnisonen i fredstid och i fält i krigstid. En fältkock måste kunna tillreda stora mängder mat på kort tid och under svåra förhållanden. Ofta blir kvaliteten på maten lidande. Då det ibland kan vara ont om mat och kocken måste ta av vad han har så har många underliga maträtter skapats under fältvistelser. I många av dem väljer kocken hålla ingredienserna hemliga då det kan vara alltför äcklande för de som äter. Även sjömän måste äta och därav finns skeppskocken. Kocken lagar mat åt i första hand kaptenen och hans underbefäl (mat som vanligen är rätt så luxuös), men ibland även åt besättningen i övrigt.

Kokerska: En kokerska eller kock tillreder mat hos en borgare, magiker eller adelsman – helt enkelt hos den som har råd att betala. Kocken sover ofta i köket eller i särskilda tjänarbostäder hos sin arbetsgivare.

Munskänk: När maten skall ätas av viktiga personer smakas den alltid av en särskild provsmakare: en munskänk. Munskänken märker om någon försökt förgifta måltiden. Han lagar sällan maten själv, men är ofta med när den tillagas. Munskänken är en person som är mycket betrodd av sin arbetsgivare.

Värdshuskock: En värdshuskock lagar maten på en taverna eller ett värdshus. Värdshuskocken kan även ha andra uppgifter, till exempel att servera gästerna, tappa upp badvatten eller städa värdshuset. Vill man skapa en rollperson som i första hand är Värdshusvärd bör man använda yrkesmallen för Köpman till höger.

Framgångsslag: PSY, PER, TÅL

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Bagare, Bryggare, Djurlära, Dolk, Etikett, Matlagning, Slaktare, Supa, Värdera, Växtlära, Övertala.

Specialfärdigheter: (1T6–3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (5|10|50) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st D-val, (0|1|2) st X-val.

Kontakter: (1|2|3) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckades) så äger rollpersonen rykte om sig för sin goda mat. Höj rollpersonens Rykte med +5 med specialiseringen mästerkock.

Köpman

Köpmän och handelsmän finns överallt där det finns ett utbud och en efterfrågan av produkter. Det är köpmännen som ser till att dessa båda behov tillfredsställs, naturligtvis med en vinst för köpmannen själv. Yrket värdshusvärd räknas även det till köpman även om sysselsättningen är något annorlunda.

Försäljare: En försäljare är en lokal köpman som antingen har en butik eller ett stånd på torget eller på gatan. Exakt vad försäljaren saluför kan variera mycket – allt från jordbruksprodukter och livsmedel till hantverksprodukter och importvaror. Försäljaren har som regel en viss trogen kundkrets och har dessutom ett par pålitliga leverantörer.

Gårdfarihandlare: En gårdfarihandlare är en kringresande försäljare som vanligen säljer en mängd olika varor. Kunderna består ofta av bönder eller andra personer som bor utanför de stora städerna. Gårdfarihandlaren försöker alltid ta med sig de varor som brukar efterfrågas, men kan ibland också ta med sig varor på beställning från sina kunder.

Handelsman: En handelsman är en person som livnär sig på handel mellan olika platser. Handelsmannen kan antingen arbeta ensam eller vara anställd av ett handelskompani. Exakt vilka varor handelsmannen fraktar varierar – men alla handelsmän försöker frakta de varor som ger högst avkastning.

Affärsman: En affärsman är en person som köper, säljer, byter och förmedlar affärer. En affärsman som köper varor i stora partier kallas partihandlare eller grosshandlare. Ett annat sätt för en slipad affärsman att tjäna pengar är att arrangera affärer mellan två parter och låta en tredje part sköta frakten.

Penningutlånare: En penningutlånare tjänar pengar på att låna ut pengar mot en ränta. Hur hög räntan är beror på riskerna som finns och vilka säkerheter som låntagaren kan ställa. En speciell sorts penningutlånare är panthandlaren som behåller låntagarens säkerheter (eller pant) tills dess att lånet är betalt.

Framgångsslag: PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Bokhållning, Etikett, Geografi, Handel, Kulturkännedom, Köra vagn, Rida, Räkning, Skumraskaffärer, Spel & dobbel, <Språk>, Värdera, Övertala.

Specialfärdigheter: (1T6–3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (10|50|200) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (2|3|4) st C-val, (0|1|2) st D-val, (1|2|3) st X-val.

Kontakter: (2|4|6) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen ett eget handelsbolag. Detta innebär att rollpersonen har en liten lokal samt en eller två anställda som arbetar för honom eller henne.

Lejd krigare

Lejda krigare är självständigt arbetande personer som antingen tar anställning kortare tidsperioder eller som säljer sina tjänster per uppdrag. För det mesta ser folk med viss misstro på lejda krigare som utför de uppdrag som inga andra hederliga personer vill göra – dessutom tycks den lejda personen sällan hysa någon större lojalitet till sina uppdragsgivare.

Livvakt: Som livvakt har man betalt för att beskydda sin uppdragsgivare eller någon av uppdragsgivarens skyddslingar. Det kan vara allt från att skydda mot lönnmord till att vara eskort under resor och förflyttning. En livvakt måste vara ordentligt skärpt för i tid kunna förhindra att den som skall skyddas sätts i fara. Många livvakter tar endast kortare jobb och har därför haft många arbetsgivare.

Gladiator: En gladiator är en krigare som livnär sig på uppvisningsstrider. En gladiator slåss antingen på de stora arenorna som finns i de större städerna eller så tillhör gladiatorn ett resande sällskap som ordnar matcher ute på landsbygden. En gladiator är vanligtvis tränad på flera olika vapen – ofta exotiska och respektingivande. Det finns stora pengar att tjäna för en framgångsrik gladiator, eller död och lemlästning för dem andra.

Vapenmästare: En vapenmästare är en person som är skicklig med olika typer av vapen och även vältränad på att strida. En vapenmästare försörjer sig antingen på att lära ut sina konster eller på att duellera för sin egen eller någon annans räkning.

Prisjägare: En prisjägare är en person som jagar brottslingar och andra efterlysta personer. Prisjägaren arbetar på uppdrag eller mot en belöning. Som prisjägare gäller det att vara skicklig på att leta efter folk, kunna spåra, få fram upplysningar och att strida.

Lönnmördare: En lönnmördare sysslar med att på beställning eliminera personer antingen med vapen, droger eller på andra sätt. Lönnmördaren är sällan anställd utan säljer som regel sina tjänster per uppdrag. Ofta så har en lönnmördare någon täckmantel för att dölja sitt riktiga yrke.

Framgångsslag: STY, RÖR, PSY

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Förklädnad, Läkekonst, Rida, Slagsmål, Smyga, Spåra, Speja, Undvika, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>, Övertala.

Specialfärdigheter: (2T6+1) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (5|25|100) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|1|2) st D-val, (2|5|7) st X-val.

Kontakter: (1|2|3) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen två yrkesmässiga kontakter. Slå slag på tabellen för kontakter för att avgöra vilka kontakterna är (slå inte för relationen).

Läkare

Då läkekonsten ligger på väldigt skilda utvecklingsnivåer i olika kulturer och på olika håll i Mundana så är de metoder som en läkare använder sig av väldigt olika. Skickliga läkare kan vara mycket eftertraktade eftersom sjukdomar och skador drabbar alla och envar.

Medikus: En medikus är en läkare med stora kunskaper om hur man botar sjukdomar, vårdar sår och lägger brutna ben tillrätta. En medikus tar ibland även hand om förlossningar och medicinering av sjuka. Yrket medikus finns som regel bara i städer och i stora byar. Kompetensen skiljer sig avsevärt beroende på var i Mundana en medikus är verksam. Som regel kan man säga att en medikus har större teoretiska kunskaper i Medicin än till exempel en helare.

Helare: En helare är en läkare som använder sin egen kunskap och allt det som använder vad naturen erbjuder i form av helande örter och naturmedel. Till skillnad från en mer vetenskapligt lagd medikus så är helarens kunskaper mer traditionella och bygger i många fall på att patienten tror på att helaren verkligen kan hjälpa.

Kirurg: En kirurg är kunnig på sårvård, behandling av skador, tillrättaläggning av frakturer och amputationer. Skickliga kirurger kan ibland genomföra operation för att rädda en patient med allvarliga inre skador. En kirurg som arbetat i en armé kallas vanligen för fältskär. En typisk uppgift för en fältskär är att ta hand om sårade och ibland amputera allvarligt skadade kroppsdelar.

Apotekare: En apotekare har oftast endast begränsade kunskaper om praktisk läkekonst, men har däremot en ingående kunskap om helande örter, läkande droger och mediciner. Denna omfattande kunskap gör dock apotekaren kapabel att åtgärda flera sjukdomstillstånd som kan åtgärdas med läkande medicin. En apotekare vet vanligen också en hel del om alkemiska substanser, gifter och skadliga droger.

Framgångsslag: RÖR, PSY, BIL

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Alkemi, Anatomi, Astrologi, Djurlära, Dolk, Förhöra, Läkekonst, <Skrift>, Växtlära, Övertala.

Specialfärdigheter: (1T6–3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (10|50|100) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (0|1|2) st X-val.

Kontakter: (1|2|3) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen räddat livet på två personer som nu anser sig stå i tacksamhetsskuld till rollpersonen. Slå slag på tabellen för kontakter för att avgöra vilka kontakterna är (slå inte för relationens natur).

Lärd

Till de lärda räknas alla personer som inriktat sig på att insamla, förmedla och förvalta kunskap. De lärda och belästa finns i alla större städer, men även ibland på mindre orter. En lärd arbetar ofta för sitt egna intresse och kan vara mer eller mindre besatt av ett ämne – medan andra lärda kan vara mer praktiskt lagda. Lärda män (och kvinnor) har ofta sin arbetsplats i förvaltningen, i ett kloster eller på ett universitet. En annan viktig uppgift för en lärd person är att undervisa elever och studenter.

Forskare: En forskare är en person som har specialiserat sig på ett eller ibland flera ämnen. Som forskare är det alltid målsättning att försöka göra nya upptäckter inom området. Forskningen kan bedrivas genom studier av litterära källor, genom experiment eller genom utforskning.

Lagkunnig: En lagkunnig person har till uppgift att kunna lagtexter och dessutom veta hur lagen skall tillämpas i verkliga rättsfall. En lagkunnig kan arbeta som domare, åklagare eller som advokat. Det finns många områden för en lagkunnig att vara insatt i – exempelvis brottsrätt, arvsrätt, handelsrätt, krigsrätt, successionrätt och religiös rätt.

Skrivare: En skrivare är antingen anställd vid ett skrivarhus för att översätta och kopiera texter eller så är han anställd som skrivare åt en högt uppsatt person. Skrivaren kan också arbeta med kalligrafi, illuminering, kartritning, räkning, högläsning och diktering. Skrivarens arbetsplats är ofta (men inte alltid) ett bibliotek – där böcker och andra skrifter förvaras.

Utforskare: En utforskare är en lärd person som i huvudsak samlar information om främmande områden och folkslag. Färderna går ibland till gamla ruiner där äldre tiders kunskaper ofta väntar på att bli upptäckta. En utforskare kan också ägna sig åt andra typer av fältstudier som syftar att vidga kunskapsområden som exempelvis växtlära och djurlära.

Framgångsslag: PSY, VIL, BIL

Yrkesfärdigheter: (60|90|120) enheter: Alkemi, Anatomi, Astrologi, Bibliotekskunskap, Bokhållning, Diplomati, Djurlära, Filosofi, Geografi, Historia, Kulturkännedom, Lagkunskap, Metallurgi, Ockultism, Räkning, <Språk>, <Skrift>, Undervisning, Väderkännedom, Växtlära, Övertala.

Specialfärdigheter: (1T6–4) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (40|50|60) enheter.

Startkapital: (5|20|50) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (2|3|4) st D-val, (0|1|2) st X-val.

Kontakter: (0|1|3) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen fått en akademisk titel – exempelvis professor, preceptor eller doktor. Till titeln kan det också höra ett speciellt ämbete på ett universitet eller annan inrättning.

Lösdrivare

Personer utan egentligt arbete och hem, och som är fattiga och utblottade brukar kunna sorteras in under rubriken lösdrivare. Gemensamt för dem är att de sällan har någonstans att ta vägen, och av någon anledning givit upp eller förlorat möjligheten att någonsin ta en plats i samhället. Lösdrivare är sällan önskvärda annat än om man behöver någonting gjort snabbt och för en ringa betalning. De har ofta rykte om sig som tjuvaktiga och omoraliska.

Bettlare: En bettlare är en sjuk eller lemlästad person som, åtminstone delvis, på grund av sin skada tvingats från sitt arbete. Bettlaren kan livnära sig som tiggare eller utföra småsysslor, beroende på vad skadorna eller sjukdomen tillåter. Har han tur kan han ha funnit en välgörare som sörjer för honom. Ibland kan bettlaren vara en bedragare som simulerar ett handikapp eller en skada, oftast för att väcka medlidande och ha större chans att få allmosor.

Landstrykare: Fri som fågeln stannar landstyrkaren sällan på samma ställe. Från by till by, stad till stad tigger han sig fram och utför småsysslor mot mat eller några kopparslantar. Landstrykaren äger aldrig mer än han kan bära med sig i sin ränsel.

Tiggare: Städerna är fulla av dem: lortiga, smutsiga trashankar till tiggare. Tiggarna har ingen annan utväg än att be om allmosor: brödbitar eller slantar som kan hjälpa dem att överleva ytterligare en dag. Tiggare 'arbetar' nästan alltid och får ofta se och höra saker som kanske inte var avsedda för deras ögon och öron.

Vagabond: En vagabond drar land och rike runt, ofta tillsammans med sin familj eller släkt och vänner. De bor i sina vagnar eller på sina båtar, där de också förvarar alla sina ägodelar. Vagabonder sysslar ofta med köpenskap i liten skala eller bjuder på gyckelspel eller dans. De har ofta dåligt rykte, och bönderna låser helst in sina döttrar när vagabondernas kärror nalkas deras by.

Framgångsslag: TÅL, RÖR, PER

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Fingerfärdighet, Gömma, Köra vagn*, Marsch, Skumraskaffärer, Smyga, Supa, Söka, Undvika, Väderkännedom, Överlevnad, Övertala.

Specialfärdigheter: (1T6–3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (0|1|2) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|1|2) st A-val, (1|2|3) st C-val*, (0|0|1) st X-val.

Kontakter: (1|2|3) kontakter.

Övrigt: Om karriären är misslyckad (endast ett framgångsslag lyckades) har rollpersonen tvingats stjäla för sin överlevnad. Rykte ökar med tre (+3) specialiserat mot 'Tjuv'.

* Endast vagabonder.

Magiker

En magiker är en person som inriktat sig på besvärjelser, ritualer eller alkemi. För att försörja sig så utför magikern tjänster åt personer som har möjlighet att betala för sig. En del magiker tar betalt för att 'inte' göra något – men denna sorts utpressning är sällan uppskattad. Mer om magi i kapitle fem.

Besvärjare: En besvärjare är en magiker som specialiserat sig på formaliserade besvärjelser. Besvärjaren kan trots sin specialisering även använda ritualer och alkemi. Besvärjelser är magiska formler som magikern kan lära sig utantill. Besvärjaren är den vanligaste typen av magiker.

Extemporatör: En extemporatör är en magiker som specialiserat sig på improviserade besvärjelser. Trots sin specialisering kan extemporatören använda både formaliserade besvärjelser och ritualer – även om det är ovanligt. Improviserade besvärjelser är magi som magikern väver utan förberedelse för ett visst behov.

Ritualmagiker: En ritualmagiker är en magiker som specialiserat sig på ritualmagi. Ritualer är en form av mer tidskrävande och kraftfull magi som alltid måste läsas direkt ur en magibok. En ritualmagiker lever ofta ett mer tillbakadraget liv än exempelvis besvärjare och extemporatörer.

Alkemist: En alkemist sysslar med att framställa magiska föremål, magiska elixir och kongelerade filament. Alkemisten kan naturligtvis också syssla med besvärjelser och ritualer, men för att bli en skicklig alkemist krävs det att man koncentrerar sig på sitt yrke och de alkemiska processerna.

Häxa/trollkarl: En häxa (eller trollkarl) är en person som sysslar med magi på en mer primitiv nivå. Besvärjelserna och ritualerna är ofta mer praktiskt lagda och avsedda för husbehov.

Framgångsslag: PSY, VIL, BIL

Yrkesfärdigheter: (70|100|120) enheter: Alkemi, Alstra <aspekt>, Alstra <aspekt>, Astrologi, Besvärjelse, Magiförnimmelse, Ockultism, Ritual, <Språk>, <Skrift>, Spådom, Teoretisk magi, Transformering, Undervisning.

Besvärjelser: (1T6+9) enheter för att skaffa formaliserade besvärjelser eller ritualer (en magnitud kostar en enhet).

Specialfärdigheter: (1T6–4) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (30|40|60) enheter.

Startkapital: (10|50|100) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (2|3|4) st D-val, (0|1|2) st X-val.

Kontakter: (0|1|3) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen en formelsamling med ytterligare (1T6+6) magnituder besvärjelser. Observera att rollpersonen ännu inte har lärt sig dessa besvärjelser.

Magipaket

För att göra det enklare att skapa rollpersoner som använder besvärjelser presenteras här ett antal magipaket med färdigheter och besvärjelser. Välj ett av magipaketen och skaffa färdigheter och besvärjelser enligt vad som anges i detta paket. På sidan 137 finns beskrivningar av vad de olika besvärjelserna.

Mall för magipaket

Färdigheter: Här anges vilka färdigheter besvärjaren måste besitta. Färdigheterna kan höjas med enheterna från rubrikerna 'Yrkesfärdigheter' och 'Valfria färdigheter' i rutan nedan till vänster. De rekommenderas varmt att man skaffar höga nivåer på färdigheterna (möjligen kan man skaffa något lägre nivå av Transformering). Observera att för att man skall kunna använda alla besvärjelser i magipaketet måste man skaffa samtliga angivna färdigheter.

Rekommenderade besvärjelser: Här anges ett urval av rekommenderade besvärjelser. Dessa besvärjelser skaffar man med hjälp av de enheter man får under rubriken 'Besvärjelser' i rutan nedan till vänster (man får inte skaffa besvärjelser för några andra enheter). Siffran inom parentes anger hur många enheter besvärjelsen kostar. Observera att man inte behöver välja alla besvärjelser som anges här.

Övriga besvärjelser: Här anges om det finns några andra besvärjelser man kan använda med de färdigheter som angivits för det aktuella magipaketet. De införskaffas på samma sätt som de rekommenderade besvärjelserna.

Magipaket för vit häxa/trollkarl/trollpacka

En vit häxa anses av många vara 'god', i alla fall så strävar de efter att hjälpa andra – inte nödvändigt enligt gängse moraliska värderingar, men i alla fall enligt någon egen etik.

Färdigheter: Alstra biotropi, Alstra selenotropi, Besvärjelse.

Rekommenderade besvärjelser: Analgetiskt sedativ (1), Biomantisk blodåterbildning (2), Helande handen (2), Komaleptisk annullering (2), Madriannas preventiva profylax (1), Omkars goda tecken mot vandöda (2), Stämma blod (2).

Övriga besvärjelser: Ekivokus magnifika monolit (1), Mionas mångalenskap (2), Månbestens dikterande ord (2).

Magipaket för svart häxa/trollkarl/trollpacka

En svart häxa är av många illa omtyckt då denna använder sina krafter för egen vinning.

Färdigheter: Alstra ataxatropi, Alstra skototropi, Transformering, Besvärjelse.

Rekommenderade besvärjelser: Kanagas svarta mantel (2), Kattöga (1), Larbilius förlängda kliv (2), Larbilius underbara teleportation (3), Lirmanas isande nattkyla (2), Onda ögat (3), Skototropisk förblindning (2).

Övriga besvärjelser: Bizars retroaktiva disintegration (3), Dödande blicken (4).

Magipaket för stridsbesvärjare

En stridsbesvärjare är en magiker som specialiserat sig på offensiva besvärjelser baserade på ljus och kaos.

Färdigheter: Alstra fototropi, Alstra ataxatropi, Transformering, Besvärjelse.

Rekommenderade besvärjelser: Diodactus fylgiska urladdning (2), Diodactus heta metall (1), Dödande blicken (4), Larbilius förlängda kliv (2), Larbilius underbara teleportation (3), Riannas glittrande bländverk (3).

Övriga besvärjelser: Bizars retroaktiva disintegration (3), Diodactus övernaturliga hetta (2), Falköga (2), Onda ögat (3), Riannas optiska evokation (2), Riannas totala transparens (3).

Magipaket för vapenbesvärjare

En vapenbesvärjare är en krigare som använder besvärjelser som förbättrar vapen och rustningars egenskaper.

Färdigheter: Alstra geotropi, Alstra astrotropi, Transformering, Besvärjelse.

Rekommenderade besvärjelser: Astrotropisk empati (2), Astrotropisk luciditet (1), Garglias bryne (2), Julundas krossande slag (1), Korpus Kollapsis (2), Krigsdräktens armerade hårdhet (3), Zur Khezar (2).

Övriga besvärjelser: Astrotropisk prostration (2), Dominata Golimus (2), Petromorfos (4), Sarinas magiska koppel (2), Sarinas övermäktiga trötthet (2), Skälvande jordens åkallan (3).

Magipaket för helare (vitalist)

En vitalist eller biomantiker som han också kallas, använder sig av livets kraft (biotropi) då han väver sin magi. För att kunna utnyttja de kraftfullaste besvärjelserna rekommenderas att helaren är en sann magiker (detta beskrivs i Spelledarens guide).

Färdigheter: Alstra biotropi, Besvärjelse.

Rekommenderade besvärjelser: Analgetiskt sedativ (1), Auspicisk epidemiresistens (2), Biomantisk blodåterbildning (2), Helande handen (2), Komaleptisk annullering (2), Stämma blod (2), Vitalistens kraftfulla helning (4), Vitalistens potenta hemostas (4).

Övriga besvärjelser: Ekivokus magnifika monolit (1), Omkars goda tecken mot vandöda (2).

Magipaket för illusionist

En illusionist ägnar sig att förvränga synintryck med hälp av ljus och mörker.

Färdigheter: Alstra fototropi, Alstra skototropi, Besvärjelse.

Rekommenderade besvärjelser: Falköga (2), Kanagas svarta mantel (2), Kattöga (1), Riannas glittrande bländverk (3), Riannas optiska evokation (2), Riannas totala transparens (3), Skototropisk förblindning (2).

Övriga besvärjelser: Diodactus fylgiska urladdning (2).

Magipaket för eldmagiker

En eldmagiker är magiker som besvärjelser baserade på eld och värme. Eldmagiker både respekteras och fruktas då de är kända för att använda offensiv magi i strid.

Färdigheter: Alstra pyrotropi, Alstra termotropi, Transformering, Besvärjelse.

Rekommenderade besvärjelser: Davas vederstyggliga brisad (4), Diodactus pyrotropiska sfäroid (4), Fiat flamma (1), Heliotropisk insolation (1), Salamanderns kommando (2), Skyddsformeln mot eld och värme (2), Tabula rasa (2).

Övriga besvärjelser: Celdans lysande magi (1), Glittrande ljuskäglan (2).

Magipaket för dödsbesvärjare

En dödsbesvärjare sysslar med offensiva besvärjelser baserade på döden och kaos.

Färdigheter: Alstra nekrotropi, Alstra ataxatropi, Transformering, Besvärjelse.

Rekommenderade besvärjelser: De tusen blödande såren (2), Dödande blicken (4), Nanórgonas krossande hand (2), Nekromantikerns hemofiliska uttömning (1), Onda ögat (3), Putrefaktisk metamorfos (2), Stanken från graven (2).

Övriga besvärjelser: Bizars retroaktiva disintegration (3), Larbilius förlängda kliv (2), Larbilius underbara teleportation (3).

Magipaket för dvärgamagiker

Dvärgamagiker använder sig av besvärjelser baserade på de fyra elementen. Detta magipaket har begränsats till jord och eld.

Färdigheter: Alstra Geotropi, Alstra Pyrotropi, Transformering, Besvärjelse.

Rekommenderade besvärjelser: Diodactus pyrotropiska sfäroid (4), Garglias bryne (2), Heliotropisk insolation (1), Julundas krossande slag (1), Krigsdräktens armerade hårdhet (3), Petromorfos (4), Zur Khezar (2).

Övriga besvärjelser: Dominata Golimus (2), Skälvande jordens åkallan (3), Salamanderns kommando (2), Tabula rasa (2).

Magipaket för psykomantiker

En psykomantiker sysslar med att påverka andra individers psyke, känslor och intellekt.

Färdigheter: Alstra psykotropi, Alstra selenotropi, Transformering, Besvärjelse.

Rekommenderade besvärjelser: Besvärjelsen för total sannfärdighet (2), Catzorans outhärdliga sveda (1), Catzorans spirituella egid (2), Det magiska järtecknet (1), Eterisk perception (2), Madriannas förföriska sång (2), Madriannas preventiva profylax (2), Mionas mångalenskap (2), Sergals ohejdade vredesmod (2), Telepatisk kommunikation (2).

Övriga besvärjelser: Månbestens dikterande ord (2).

Nidkrikk (tirakkrigare)

Den stora massan tiraker utgörs av nidkrikk (stamkrigare) – fria kvinnor och män som tillsammans jagar, fiskar och försvarar stammen mot yttre fiender. Stamkrigarna lyder under trokkan (och rådet i Bazirks fall) som enväldigt bestämmer över stamsamhället. I händelse av krig ställs stamkrigarna under binderakkens (den tirakiske härledarens) ledning.

Bazirks stamkrigare mer eller mindre bor på havet. De tar varje chans att få komma ut till havs för att fiska, sjöröva, eller bara segla omkring.

Marnakhtiraker lever bland människor och stamkrigarmentaliteten har bland dem blivit allt mer ovanlig. Deras seder har blivit mer människolika.

Stamkrigare: Stamkrigarna har tre huvudsakliga uppgifter: att tillverka hantverk, att skaffa fram mat och förnödenheter samt att försvara stammen. Vissa dagar tillverkar hon en pilbåge, andra dagar deltar hon i jaktlaget och då och då drar hon och de andra krigarna ut för att anfalla rivaliserande stammar.

Bärsärk: Dessa är de mest fruktade tirakerna. I striderna fylls de av ett våldsamt raseri och anfaller motståndarna med stor styrka och våldsamhet. Bärsärkarna bär vanligen tvåhandsvapen och tyngre rustningar.

Ulvryttare: Denna sysselsättning kan endast innehas av gûrder då endast dessa är små nog att rida på ulvar. Ulvryttarna fungerar dels som spejare och dels som chockstyrka som med sin stora rörlighet kan kringgå fienden och anfalla denne i ryggen.

Likbärare: Under slagen är det vanligt att de viktigaste förfädernas lik bärs med för att ingjuta mod i den egna sidan och fasa hos motståndarna. Likbärarna har den vördade uppgiften att på bårar och i bärstolar föra liken så nära striden som möjligt. Likbärarna är vanligen väl rustade, och något äldre än övriga stamkrigare.

Framgångsslag: STY, TÅL, VIL

Yrkesfärdigheter: (80|100|120) enheter: Fiske, Gömma, <Hantverksfärdighet>, Jakt, Marsch, Rida (ulv), Sjömannaskap*, Slagsmål, Smyga, Speja, Spåra, Supa, Undvika, <Vapenfärdighet> <Vapenfärdighet>, Överlevnad.

Specialfärdigheter: (3T6+1) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (20|40|60) enheter.

Startkapital: (0|1|2) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (0|1|3) st A-val, (0|0|1) st B-val, (0|0|1) st C-val, (1|2|4) st X-val.

Kontakter: (0|1|2) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har tirakkrigaren blivit utnämnd till 'krikkdûrr' (krigsmästare) vilket är en stor ära.

* Gäller endast kustlevande Bazirk.

Nomad

En nomad är en person som tillhör en vandrande stam som flyttar sin boplats flera gånger per år – ofta i samband med årstidernas skiftningar. En nomadstam livnär sig i huvudsak på att driva boskap eller på att följa efter vandrande boskapshjordar. Andra näringar som förekommer hos nomader är jakt, insamling av vad naturen har att erbjuda, handel, uppfödning av riddjur och andra husdjur samt i vissa fall även regelrätt plundringsverksamhet. Nomadfolk tillhör nästan uteslutande primitiva kulturer.

Nomadjägare: En nomadjägare livnär sig på att följa efter stora hjordar med vild boskap. Genom att hela tiden bo i närheten av boskapshjorden kan nomadjägare lägga ner de djur som behövs för exempelvis mat, päls, fett, ben och senor. Nomadiserande jägare lever ofta mycket enkelt och i samklang med naturen. Som komplement till jakten kan en nomadjägare även syssla med insamling av frukt, bär, nötter och rötter.

Boskapsdrivare: En boskapsdrivare har tagit ett steg längre än nomadjägaren och driver en hjord med boskap som är betydligt mer tam än nomadjägarens vildboskap. Varje djur i boskapsdrivarens hjord ägs av en specifik familj eller person. Vem som äger boskapen markeras genom att märka boskapen – exempelvis genom bränn- eller öronmärkning.

Isjägare: En person som livnär sig på att jaga och fiska på de nordliga isvidderna kallas för isjägare. Eftersom vintrarna kan vara mycket hårda är det normalt bara på somrarna som isjägarna vandrar över polarisarna. Under vintern övervintrar de på varmare breddgrader – mestadels på otillgängliga platser som andra varelser undviker.

Barbarkrigare: En barbarkrigare livnär sig dels på boskapsskötsel, men även på härjningståg hos främmande folk. Genom plundring kan barbaren komma över de flesta förnödenheter som är nödvändiga för ett gott liv. Övriga varor kan barbaren i regel byta till sig genom handel.

Framgångsslag: STY, TÅL, VIL

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Boskapsskötsel, Båge, Djurlära, Djurträning, <Hantverk>, Jakt, Rida, Speja, Spåra, <Vapenfärdighet>, Växtlära, Väderkännedom, Överlevnad.

Specialfärdigheter: (1T6+1) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (1|2|5) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|3|5) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|4) st X-val.

Kontakter: (0|1|2) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så äger rollpersonen en boskapshjord som består av Ob1T6 djur – vanligen kor, bufflar, kameler eller hästar. Om spelaren så önskar kan det istället röra sig om Ob3T6 får eller getter.

Prostituerad

Mundanas äldsta yrke sägs det, att sälja sin kropp för pengar eller annan betalning. Prostitution är vanligt i Mundana och i viss mån även accepterat. De flesta skökor är mellan 15 och 35 år, men yrket finns förstås även representerat i andra åldrar och bland så gott som alla raser, även om vanarerna, cirefalierna och zhanerna är de som utforskat området mest. Vissa har valt sitt yrke av fri vilja medan andra är slavar eller prostituerar sig för att överleva. Det är i huvudsak kvinnor som har detta yrke men det förekommer även män (i synnerhet i Momolan och Cirefaliska samväldet) som säljer sina kroppar.

Bordellarbetare: En bordellarbetare är en man eller kvinna som arbetar på en inrättning som tillgodoser kundernas sexuella önskemål. Inrättningen kan vara alltifrån en ruckligt horhus i hamnområdet där sjömän gör av med sina slantar till en luxuös och respekterad inrättning där blott de rikaste har råd att betala för köttets njutningar. En stor del av de intjänade pengarna går till bordellen och dennes ägare.

Sköka: En sköka är en prostituerad som söker upp sina kunder på gator eller värdshus. Detta är en mycket farlig sysselsättning då risken för misshandel, våldtäkt och liknande är stor. Ofta har hon en beskyddare som ser till att ingen behandlar henne illa, mot en stor andel av solden dock.

Hålldam/kavaljer: Ibland vill adelsmännen eller de rika köpmännen röra sig med vackra damer för att ytterligare framhålla sin prakt. Hålldamer är bildade tillika sköna kvinnor som har som främsta uppgift att se vackra ut. En hålldam fungerar ibland som sin herres älskarinna och har det då mycket gott ställt.

Kurtisan: En kurtisan utför sällan tjänster av sexuell natur utan är mer inriktad på underhållning och kvick konversation. Hon är ofta skicklig på att sjunga och spela, eller på att berätta historier. Givetvis behärskar hon också kärlekens alla konster, och hon spelar ofta på sin sensualitet för att behaga. En kurtisan är vanligen den mest välsedda av de prostituerade då hennes kunskaper sträcker sig långt bortom den enkla köttsliga njutningen.

Framgångsslag: RÖR, PER, VIL

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Dansa, Dolk, Etikett, Fingerfärdighet, Förföra, Musik, Rida, Sjunga, Skumraskaffärer, Supa, Övertala.

Specialfärdigheter: (1T6–1) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (2|10|50) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st D-val, (0|1|1) st X-val.

Kontakter: (1|2|3) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckades) har rollpersonen en mycket rik älskare eller älskarinna. Anteckna denne som en kontakt.

Rackare

En rackare är en person som avrättar eller torterar brottslingar men även har hand om alla uppgifter som folk i allmänget undviker – tömning av latriner, råttfångning och så vidare. Yrket är illa aktat i Mundana. I många länder ges yrket till de lägsta i samhället: slavar, frigivna brottslingar, skurkar och annat patrask. Men skarprättarna är också fruktade och omges av viss mystik, för de förpassar de levande till de dödas rike och balanserar på randen mellan de båda världarna.

Bödel: Bödeln, eller mästerman som han också kallas, avrättar brottslingar på order av länsherren eller stadens råd eller ting. Det finns många olika avrättningsmetoder, men hängning och halshuggning torde vara de vanligaste. Adelsmän får alla för svärdet medan yxan är vikt åt de mindre priviligerade. Om allmänheten skall avskräckas (eller underhållas) är det vanligt att skarprättaren först pinar den dödsdömde offentligt.

Dödgrävare: En dödgrävare gräver gravar på kyrkogården. Han bor ofta invid kyrkan eller templet och fungerar samtidigt som tillsynsman; kontrollerar att grindar som skall vara låsta verkligen är låsta, ser till så att mausoléerna får ligga ostörda och jagar bort inkräktare. Inte alla riken har seden att begrava sina döda, så spelledaren bör rådfrågas innan man väljer dödgrävare som yrke för sin rollperson.

Bödeldräng: En bödelsdräng hjälper till vid avrättningar eller gisslingar. När han inte är upptagen med sådana sysslor brukar han fånga råttor och tömma latriner och ibland sopa gatorna. Som bödeldräng har man sjunkit så lågt som man egentligen kan komma i hierarkin, undantaget slavar. En bödeldräng är alltid illa sedd och bespottas av de bättre bemedlade.

Torterare: När fångar skall fås att tala eller mycket farliga eller hatade brottslingar bestraffas så kallar man på torteraren. Torteraren är expert på att med våldsamma metoder förhöra fångar eller bara martera dem. Torterare är alltid hårdhjärtade, men inte alltid känslokalla: det sägs att en god torterare måste kunna förstås offrets smärta och lidande för att på bästa sätt kunna utföra sitt vidriga värv. Torterare kan också fungera som fångvaktare.

Framgångsslag: STY, TÅL, VIL

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Dolk, Fingerfärdighet, Förhöra, Jakt, Slagsmål, Skumraskaffärer, Supa, Svärd, Yxa, Övertala.

Specialfärdigheter: (1T6–1) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (1|1|2) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|1|2) st A-val, (1|1|2) st X-val.

Kontakter: (0|1|2) kontakter.

Övrigt: Om karriären är misslyckad (endast ett framgångsslag lyckades) är rollpersonen själv dödsdömd för ett brott, men undviker sitt straff så länge han åtar sig rackararbetet.

Riddare

De flesta länder i Mundana har någon form av riddare hos sig. I Asharien finns stormännens beridna ryttare, i Soldarn och Consaber finns den klassiske feodale riddaren – må det vara en beriden krigare eller en tvättäkta adelsman. Cirefalierna saknar riddarbegreppet, men har sina huskrigare och vapenmästare istället. I Jargien är det enda sättet att nå ridderskapet är att gå med i någon av de otaliga religiösa ordnar som förekommer. I Mûhad motsvaras riddarna av granascherna, vilka också lever efter speciella ideal som påminner om riddarna i exempelvis Consaber eller Soldarn. I övrigt saknas riddare som begrepp i Västländerna.

Att uppnå riddarvärdigheten är en dröm för många högättade ynglingar. Utbildningen är lång och krävande. Vid cirka sju års ålder skickas ynglingen till ett furstehov där han får tjäna som sven. Efter sju år som sven upphöjs han till väpnare och får följa med sin riddare på torneringar och ibland även i strid.

Riddarslaget utdelas först efter ytterligare sju år – dock ibland tidigare, ibland senare. Då riddaren dubbas, skänks han en egen heraldisk vapensköld – unik och personlig. Mer om heraldik finns i modulen *Riddaren*. Försörjningen kommer antingen från en specifik orden, rätt att ta upp skatter och tullar eller avkastning från riddarens gård.

Med riddarslaget följer också en social förfining. I Consaber tilltalas en riddare med 'sir', 'ers nåd', 'riddar' eller 'herr' följt av namnet. Om riddaren har en förläning kan han tilltalas med namnet på förläningen istället för personnamnet. 'Min herre' går också bra, särskilt om riddaren är ens länsherre. En riddersdam tilltalas också med 'sir', eller med 'ers nåd', 'min fru', 'dame' eller 'min dam'. Mer information om riddare och riddarordnar finns i modulen *Riddaren*.

Framgångsslag: STY, PER, PSY*

Yrkesfärdigheter: (70|100|120) enheter: Etikett, Heraldik, Krigsföring, Lagkunskap, Ledarskap, <Skrift>, <Språk>, Slagsmål, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>, Rida, Räkning, Undvika, <Valfri färdighet>, <Valfri färdighet>, Övertala.

Specialfärdigheter: (2T6+4) enheter att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (30|40|60) enheter.

Startkapital: (10|100|500) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st C-val, (0|1|2) st D-val, (3|6|8) st X-val.

Kontakter: (2|3|4) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen lyckats skaffa sig en lågadlig titel. Är rollpersonen redan adlig så har rollpersonen fått en extra lågadlig titel.

* Om rollpersonen innehar en lågadlig eller högadlig titel så kan spelaren välja ut ett framgångsslag som lyckas automatiskt.

Rövare

Med rövare avses alla personer som livnär sig på att med våld eller hot komma över byte från resenärer, landsortsbefolkning. Eftersom rövarnas aktiviteter stör handel och kommunikation – viktiga funktioner i samhället – så är rövaren ofta jagad av de styrande i landet. Skulle rövaren bli tillfångatagen så är galgen eller stupstocken inte långt borta. De flesta rövare är ganska egoistiska och rövar byte för sin egen vinnings skull. Det finns dock rövare som har mer nobla förutsatser och som tar från de rika för att kunna ge till de fattiga och behövande.

Fredlös: En fredlös är en person som dömts för brott och förvisats från det övriga samhället. Den fredlöse måste hålla sig undan och livnära sig så gott det är möjligt på rån och plundring. Att spela en fredlös rollperson kan vara ganska svårt, men det finns samtidigt stora möjligheter till intressanta situationer och förvecklingar.

Stråtrövare: En stråtrövare är en person som rånar resenärer som inte har tillräcklig eskort. Stråtrövare brukar ofta operera i banditgäng på ett par personer. Det är ett ganska osäkert liv eftersom man riskerar sitt liv för att stoppa vägfarande som kanske inte har några dyrbarheter på sig. Dessutom kan de vägfarande vara skickliga med vapen – vilket också är en stor risk.

Härjare: En härjare är en medlem i ett rövarband som plundrar landsbygden, byar och i extrema fall även mindre städer. Plundringståget kan hålla på ett bra tag och sträcka sig över stora avstånd innan härjarna återvänder till sin hemort. Rövarband som sysslar med att härja och plundra landsbygden är ofta ganska stora – i sällsynta fall flera hundra personer.

Vrakplundrare: En vrakplundrare är en person som ägnar sig åt att plundra fartyg som gått på grund. Oftast sker detta genom att lura förbipasserande fartyg på grund, exempelvis genom att tända falska fyrbåkar eller genom att personligen ge felaktiga uppgifter om kusterna till fartygens befälhavare. En annan vanlig metod är att helt enkelt borda fartyg som ankrat upp för att ta ombord vatten och förnödenheter.

Framgångsslag: STY, RÖR, PSY

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Gömma, Jakt, Klättra, Sjömannaskap, Skumraskaffärer, Smyga, Speja, Undvika, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>, Värdera, Överlevnad.

Specialfärdigheter: (1T6+3) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (5|20|100) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (1|2|3) st C-val, (2|4|6) st X-val.

Kontakter: (0|1|2) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så är rollpersonen efterlyst i hela landet. Om karriären är misslyckad (endast ett framgångsslag lyckades) så har rollpersonen suttit Ob1T6 år i fängelse för sina brott.

Sjöman

För att sköta handeln över haven och föra personer och varor mellan kontinenter behövs skickliga sjöfarare. En sjöman kan även livnära sig på fiske och mer ohederliga inkomstkällor, som piratverksamhet. Havet ger och tar – stormar, odjur och fientliga fartyg utgör en stor risk för alla sjömän. De stora riskerna som är förknippade med havet uppvägs till viss del av den stora rikedom som står att finna både i havet och genom handel.

Sjöfarare: En sjöfarare är en besättningsman på ett handelsfartyg och lastskepp. Handelsfartyg seglar mellan olika hamnar och fraktar alla tänkbara varor dit det är möjligt att sälja varorna med förtjänst. Lastskepp fraktar varor mot betalning – både längs kusterna såväl till som från avlägsna hamnar över haven.

Flottist: En flottist, eller marinsoldat, är en besättningsman på ett militärt fartyg. Alla länder och vissa hamnstäder har någon form av marin krigsmakt. Militära fartyg används för att patrullera kustvatten, skydda mot invasioner, eskortera handelsfartyg, jaga pirater och ibland för att frakta och landsätta soldater och förnödenheter.

Pirat: Pirater livnär sig på att kapa handelsfartyg och plundra dåligt försvarade bosättningar. Det finns pirater i princip alla vatten som trafikeras av fartyg – speciellt på de ställen där många handelsskepp passerar och där man lätt kan komma undan. Pirater brukar ofta använda rätt brutala metoder för att kapa fartyg. Det finns två huvudsakliga typer av pirater: dels de helt kriminella sjörövarna och dels de statssanktionerade kapare som har lov att kapa främmande skepp för att på så sätt störa konkurrerande länders handel.

Fiskare: En fiskare är en person som livnär sig på att fiska och på att sälja en del av fångsten. Vilka fiskemetoder som används beror på var fisket bedrivs och vilken sorts fisk man är ute efter. Det vanligaste är att man fiskar med nät från båt, men det förekommer även att man använder revar, harpuner, håvar och en mängd andra fiskeredskap.

Framgångsslag: STY, TÅL, PSY

Yrkesfärdigheter: (70|90|110) enheter: Fiske, Geografi, Handel, Klättra, Kulturkännedom, Navigation, Nätknytare, Simma, Sjömannaskap, Slagsmål, Speja, Spel & dobbel, <Språk>, Supa, Väderkännedom, <Vapenfärdighet>.

Specialfärdigheter: (1T6+1) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (30|50|70) enheter.

Startkapital: (5|10|50) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (1|2|3) st C-val, (2|3|4) st X-val.

Kontakter: (1|2|4) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen blivit kapten på ett fartyg. Detta innebär dock inte nödvändigtvis att rollpersonen själv äger fartyget eller skeppet. Hur det ligger till bestäms av spelledaren.

Skurk

Med en skurk avses en person som stjäl egendom – med eller utan hot – med andra ord en tjuv eller en rånare. De flesta skurkar lever ett riskabelt liv – dels med tanke på att bytet från en stöld inte alltid blir så stort som man hoppats och dels med tanke på att straffen som skurkar får om de åker fast i många länder är ganska hårda.

Tjuv: En tjuv försörjer sig genom att stjäla varor, pengar, riddjur eller annan lös egendom. De flesta tjuvar har specialiserat sig på någon form av stölder – det kan röra sig om allt från snatterier till häststölder. Hur tjuven går till väga beror till stor del på vad tjuven har specialiserat sig på. Livet som tjuv är ganska riskabelt eftersom straffen för stöld ofta är hårda.

Ficktjuv: En ficktjuv är en mästare på att plundra ovetande offers fickor och på att stjäla smycken och penningpungar. Ficktjuvar arbetar ofta (men inte alltid) i grupp. Då de arbetar i grupp så brukar ofta en person distrahera offret, en annan stjäl de utsedda värdesakerna och en tredje person försvinner med bytet. Inte helt oväntat är ficktjuvar föraktade av vanligt folk och liksom de övriga tjuvyrkena är straffen hårda om man åker fast.

Inbrottstjuv: En inbrottstjuv försörjer sig främst genom att göra inbrott i bostäder, butikslokaler och förrådsbyggnader. De vanligaste metoderna är att ta sig in genom öppna fönster, genom att dyrka upp dörrar eller över taken. Inbrottstjuvar utför inbrott antingen i egen regi eller som beställningsjobb. Som regel arbetar inbrottstjuvar i grupp för att ha möjlighet att få med det ibland ganska otympliga bytet. Att vara inbrottstjuv är nästan alltid ett nattligt jobb.

Rånare: En rånare livnär sig på att hota och råna personer i städer. Rånen utförs ofta på kvällen eller natten på platser där ingen lägger märke till vad som pågår. Vanliga ställen är mörka gränder, hamnkvarter och utanför värdshus. För att vara på den säkra sidan agerar de flesta rånare i grupp. Eftersom straffen som regel är betydligt högre för rån än för stöld så lever ofta rånare mycket farligt om de åker fast.

Framgångsslag: STY, RÖR, PSY

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Fingerfärdighet, Gömma, Hoppa, Klättra, Låsdyrkning, Skumraskaffärer, Slagsmål, Smyga, Söka, Undvika, <Vapenfärdighet>, Värdera.

Specialfärdigheter: (1T6+1) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (5|20|100) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (1|2|3) st X-val.

Kontakter: (0|1|3) kontakter.

Övrigt: Om karriären är misslyckad (endast ett framgångsslag lyckas) så har rollpersonen suttit Ob1T6 år i fängelse för sina brott. Detta betyder också att skurken är känd av myndigheterna i åtminstone ett område.

Soldat

Soldater anställs av militära eller halvmilitära enheter då en organiserad vapenmakt behövs. Det är nästan alltid länder eller städer som anställer soldater. Soldater arbetar alltid i större grupper som kan variera från ett dussin man till över tusen man. En soldat får ofta någorlunda enhetlig träning och utrustning.

Legoknekt: Som legoknekt säljer man sina stridskunskaper till högstbjudande, ofta till tillfälliga krig eller exempelvis som eskort för handelskaravaner. Det finns naturligtvis en mängd andra arbetsuppgifter som en legosoldat kan användas till. Det är vanligt att en legoknekt tillhör ett speciellt legoknektkompani som tillsammans kan förhandla sig till bättre sold. Legoknekten lever ofta osäkert då de anses vara en förbrukningsvara.

Stadsvakt: Som stadsvakt fungerar rollpersonen oftast som ordningsman eller portvakt i en stad eller en större by. Det faller på stadsvakten att hålla ordning, vakta portarna, patrullera gatorna, arrestera brottslingar och undersöka brott. De är anställda av staden och har ofta en bostad innanför murarna. Stadsvakten får sällan uppdrag utanför stadens murar.

Milisman: En milisman är en person som är anställd för att ställa upp i krig eller till försvar om det skulle bryta ut krig. I fredstid är det inte ovanligt att milismannen arbetar med andra sysslor – exempelvis som vakt, med patrullering på landsbygden, som stadsvakt eller med träning av rekryter. I vissa fall har milismannen helt andra arbetsuppgifter vid sidan av – exempelvis bonde eller hantverkare. Om fred råder så behöver milismannen bara tjänstgöra under en del av året.

Veteran: De flesta arméer mobiliseras då de behövs och består endast till en mindre del av fast anställda soldater – resten är värvade eller inkallade. En veteran är en soldat som har blivit värvad i en eller flera arméer och deltagit i fälttåg eller större fältslag. Därefter blev veteranen hemskickad, men det är dock möjligt att en veteran kan bli inkallad flera gånger, antingen som soldat eller som instruktör. Veteraner är eftertraktade för sin erfarenhet och sin förmåga att ge stöd åt nya rekryter.

Framgångsslag: STY, RÖR, PSY

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Kasta, Krigsföring, Ledarskap, Läkekonst, Marsch, Rida, Slagsmål, Undvika, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>.

Specialfärdigheter: (2T6+4) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (5|20|50) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|0|1) st C-val, (2|5|7) st X-val.

Kontakter: (1|2|3) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen blivit befordrad och är nu exempelvis kapten.

Sändebud

Det finns i alla länder ett behov av att förmedla och inhämta information, vilket gör sändebuden viktiga. Till dem räknas både kurirer som levererar bud och brev inom det egna landet och ambassadörer som bevakar hemlandets intressen i utlandet samt spionerar på fienden. Diplomati på hög nivå är ett spel som endast den mest välinformerade och slipade vinner.

Budbärare: En budbärare är en person som livnär sig på att leverera meddelanden, som regel inom det egna hemlandet. Många adelsmän och ämbetsmän håller sig med personliga budbärare, men vanligtvis står de att finna på de lokala värdshusen i väntan på arbetsgivare. Det händer att budbärare under utlandsuppdrag får tillfällig diplomatisk status.

Emissarie: En emissarie är ett viktigt sändebud med permanent diplomatisk fullmakt. Emissarien är vanligtvis bosatt i ett främmande land och tar via budbärare emot meddelanden från hemlandet. Uppgiften är att utifrån dessa företräda och bevaka moderlandets intressen inför den främmande makteliten. Det krävs god insikt i det aktuella landets etikett, kultur och historia för att inte göra bort sig och framförallt för att lyckas väl med de diplomatiska åliggandena.

Kunskapare: En kunskapare nöjer sig inte med den information som är lättillgänglig, utan har talang för att infiltrera, muta och snoka reda på hemligheter. Dessutom brukar kunskaparens identitet vara dold. Arbetet behöver inte nödvändigtvis ske i främmande länder – det finns gott om skilda maktfraktioner i alla nationer. En spion lever ständigt i fara för att bli upptäckt och måste därför vara både systematisk och noggrann. Straffen för spioneri är mycket hårda i de flesta länder. Om man väljer att vara spion måste man också välja ett annat yrke som utgör täckmantel.

Framgångsslag: PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Diplomati, Etikett, Förföra, Förklädnad, Historia, Kulturkännedom, Rida, <Skrift>, <Språk>, Skumraskaffärer, Skådespel, Smyga, Speja, Söka, <Vapenfärdighet>, Övertala.

Specialfärdigheter: Budbäraren får (1T6+1) enheter för att höja Stridsvana. Emissarien får (1T6–2) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre får rollpersonen inga enheter. Kunskaparen får sin Stridsvana från det yrke som utgör täckmanteln.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter. Observera att kunskaparen bör använda dessa färdigheter för att bygga sin täckmantel. Välj alltså helst bland yrkesfärdigheterna från det yrke som utgör täckmanteln.

Startkapital: (10|50|150) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st C-val, (0|1|2) st D-val, (1|2|3) st X-val.

Kontakter: (2|3|4) kontakter.

Övrigt: Om karriären är misslyckad (endast ett framgångsslag lyckas) har rollpersonen klantat till det rejält och är inte längre välkommen i landet.

Troende

Till troende personer räknas alla som har som yrke att tillbe en gud och att leda religiösa ceremonier. En troende rollperson bör vara insatt i sin guds läror. Mer information om religioner finns i Spelledarens guide.

Präst: En präst är en person som förkunnar religionens lära och som leder religionens ceremonier. Prästen har vanligtvis närmare kontakt med sin gud än någon annan troende person, men kraven på en präst är också högre.

Munk/nunna: En munk eller nunna är en person som erlagt ett löfte om att leva strikt enligt religionens seder och lagar. Som regel bor munken eller nunnan i ett kloster och de är ofta bildade och skrivkunniga. Dessutom odlar de ofta marken runt klostret för sin egen försörjning. Det är heller inte ovanligt att det finns örtagårdar vid klostren.

Inkvisitör: En inkvisitör är en person som letar efter kättare och hedningar som förespråkar andra religioner i stället för den 'riktiga'. Inkvisitörer är ofta fanatiskt hängivna sin gud och våldsamma mot gudens motståndare. De arbetar på många olika platser – allt från de större städerna till långt ut i vildmarken.

Krigarpräst/tempelriddare: Vissa religioner har även en aktiv militär gren av munkväsendet. Dessa kallas för krigarpräster och är i princip stridstränade munkar som används vid till exempel korståg, eventuellt tillsammans med riddare. Det är också krigarprästerna som sköter bevakningen och skyddet av de heliga platserna.

Missionär: Vissa religioner använder sig av missionärer för att sprida sin lära. Det är ofta de mer fredliga religionerna som har missionärer. Missionären brukar vara på resande fot under nästan hela sitt liv och lever mycket sparsamt utan någon lyx.

Framgångsslag: PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Berättarkonst, Ceremoni, <Kunskapsfärdighet>, Ledarskap, Ockultism, Sjunga, <Skrift>, <Språk>, Transformering, Undervisning, <Vapenfärdighet>, Övertala.

Ceremonier: (1T6+9) enheter för att skaffa nedtecknade ceremonier (en magnitud kostar en enhet).

Specialfärdigheter: Inkvisitörer och krigarpräster får (2T6) enheter för att höja Stridsvana. Övriga får (1T6–4) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (5|10|25) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (1|2|3) st X-val.

Kontakter: (0|1|3) kontakter.

Övrigt: Alla Troende får 1T6+1 poäng Qadosh automatiskt. Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så höjs Qadosh med ytterligare 1T6+2 poäng.

Religioner

Det finns gott om religioner i Mundana och gudarna kämpar om att få tillbedjare och kontroll över folken. Nedan beskrivs dock endast fyra av de största religionerna. Alla de större religionerna beskrivs tillsammans med heliga föremål, ceremonier och utförliga beskrivningar i bakgrundsmodulen *Religioner*.

Daakkyrkan: Mundanas största religion. Religionen är tillägnad den allsmäktige Daak. De troende skall alltid göra sitt bästa, visa barmhärtighet och ära den högre makten. Daakkyrkan har sitt starkaste fäste i det jargiska kejsardömet samt Consaber.

Allmänna tabun: De sju blasfemiska synderna (Att förneka Daak och Daaks uppenbarelse, att smäda Daaks namn, att använda häxkonst, att bära hand på Daaks präst, helgerån (stöld från Daaks kyrka), vanhelgning (förstöra helgedom, relik eller heligt föremål) och till sist att kränka sakramentets helighet (bryta ett givet sakrament)).

Allmänna förpliktelser: Att följa de sju påbuden. 1. Du skall inga andra gudar tillbe bredvid Daak som är den ende Guden. 2. Du skall inte göra och tillbedja avbilder av Daak. 3. Du skall inte missbruka Daaks namn, ty Daak straffar den som missbrukar hans namn. 4. Du skall helga vilodagen. 5. Du skall inte dräpa. 6. Du skall inte ha begärelse till din nästas hus, inte heller till hans hustru eller till något som tillhör din nästa. 7. Du skall inte bära falsk vittnesbörd mot din nästa.

Den samoriska läran: En religion som tillägnas solgudarna Aurias och Pelias. Religionens lära förespråkar en evig omvälvning utan vare sig början eller slut. Hjälpsamhet och barmhärtighet är två hörnpelare. Religionen har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön.

Allmänna tabun: Den troende får inte ända en annan människas liv, annat än i yttersta nödfall eller i enlighet med religionens bästa.

Allmänna förpliktelser: Den troende måste göra vad han kan för att hjälpa en medmänniska i svår nöd.

Cirzatemplet: De troende tillber cirefaliernas störste gudom Cirza. Självhävdelse och hårt arbete för folkets bästa är två viktiga bud. Religionen har sitt starkaste fäste i det cirefaliska samhället samt på Asharinahalvön.

Allmänna tabun: –

Allmänna förpliktelser: Man måste be en bön innan dagens första måltid. Man måste beöka ett tempel för att be, minst en gång per månad.

Allvetandets brödraskap: En elitistisk religion som riktar sig till magiker, vetenskapsmän och filosofer. Läran säger att fullkomlig kunskap leder till apoteos, det vill säga att man blir en gud.

Allmänna tabun: En medlem får inte bidra till att kunskap går förlorad. Man får inte medvetet framlägga falska uppgifter för en annan medlem.

Allmänna förpliktelser: En timmes meditation per dag.

Underhållare

Underhållare arbetar på många olika sätt för att underhålla och roa sin publik mot lön eller ersättning. Det varierar dock väldigt mycket hur framgångsrik en underhållare lyckas bli – vissa kan bli rika, medan det stora flertalet måste försöka klara sig en dag i taget.

Trubadur: En trubadur är en person som försörjer sig genom sång och musik. Trubaduren har som regel ett musikinstrument för att ackompanjera sin sång. Ju fler sånger och ju ovanligare dessa är desto mer berömmelse får trubaduren. De flesta trubadurer är tvungna att resa omkring för att tjäna sitt uppehälle.

Gycklare: Som gycklare underhåller man omvärlden med tokiga upptåg, skämt och andra pajaserier. En speciell typ av gycklare är narren som uppträder med små akrobatiska trick, jonglering eller eldslukning. Ofta måste gycklaren ha ett glatt munläder för att berätta vitsar och annat. Även om de flesta gycklare reser omkring, så kan en skicklig gycklare bli fast anställd.

Akrobat: En akrobat behärskar en mängd akrobatiska tricks som att gå på lina, klättra högt, hoppa, gå på händerna och slå volter. De flesta akrobater färdas i kringresande cirkussällskap eller med gycklare. Det är ganska sällan som en akrobat kan få en fast anställning.

Skådespelare: Som skådespelare är man antagligen medlem av ett teatersällskap. Man kan även vara imitatör, vilket dock bara går hem lokalt, då personer inte är speciellt kända över längre sträckor. Det är ofta ett dåligt betalt jobb men det kan vara roligt om man vill befinna sig i centrum för allas blickar.

Sagoberättare: Sagoberättare är högt aktade och respekterade då de kan legender, berättelser och historier från hela världen. Då en sagoberättare arbetar brukar det ofta vara helt tyst bland åhörarna. Försörjningen får sagoberättaren antingen genom att samla in pengar från åhörare eller genom att ta anställning hos någon rikeman som vill bli underhållen. Framgången som sagoberättare beror nästan helt och hållet på dennes repertoar.

Framgångsslag: RÖR, PER, PSY

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Akrobatik, Berättarkonst, Dansa, Fingerfärdighet, Förklädnad, Gyckla, Historia, Kulturkännedom, Musik, Sjunga, Skådespel, <Språk>, Övertala.

Specialfärdigheter: (1T6–3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (5|10|50) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (0|1|2) st X-val.

Kontakter: (1|3|5) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen blivit ledaren för ett litet sällskap med underhållare. Rollpersonens grupp består av Ob1T6 personer.

Vildmarksman

Vildmarksmän lever och arbetar utanför de bebyggda områdena. Livet för en vildmarksman kan under långa tider vara ganska isolerat och dessutom finns det en hel del risker med att leva sitt liv ensam i vildmarken. Många vildmarksmän tycker dock att den upplevda friheten gör att deras liv är det bästa tänkbara.

Jägare: Jägaren jagar fågel och vilda djur antingen för kött eller päls. Ibland kan jägaren också vara ute efter andra saker som exempelvis horn eller tänder. Den typiske jägaren jagar under en tid och tar det som blir över till någon handelsplats för försäljning – exempelvis torkat kött, hudar, pälsar eller horn. Jaktredskapen är antingen snaror och fällor eller pilbåge, armborst och spjut.

Stigfinnare: En stigfinnare är en person som dels fungerar som vägvisare i okända områden och dels som spejare. Stigfinnare arbetar ofta åt militära förband, men kan även anställas av resande handelsmän eller av utforskare. En stigfinnare har en mycket god kunskap om generella terrängtyper, om djur och växtliv samt om överlevnad.

Skogshuggare: En skogshuggare livnär sig på att fälla träd och hugga upp dem. De fällda träden säljs antingen i form av ved som bränsle eller i form av timmer som byggnadsmaterial. En del skogshuggare tillverkar också träkol genom att bygga kolmilor. De flesta skoggshuggare bor alldeles i utkanten av den skog där de arbetar.

Vägvisare: En vägvisare är en person som tar betalt för att visa vägen inom ett område som vägvisaren känner till mycket väl. Vägvisaren känner till områdets vegetation, dess djurliv och befolkning samt vilka vägar som är framkomliga och vilka eventuella faror som kan finnas. En vägvisare är i regel bosatt någonstans i det område som vägvisaren känner till – lämpligen på en plats där resenärer passerar.

Framgångsslag: TÅL, RÖR, PSY

Yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Djurlära, Djurträning, Fiske, Geografi, Gömma, Jakt, Kolare, Marsch, Rida, Skidor, Smyga, Spåra, Speja, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>, Väderkännedom, Växtlära, Överlevnad.

Specialfärdigheter: (1T6–1) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (5|10|20) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (3|4|5) st B-val, (1|2|3) st C-val, (2|3|4) st X-val.

Kontakter: (0|1|2) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen räddat livet på två personer som nu anser sig stå i tacksamhetsskuld till rollpersonen. Slå slag på tabellen för kontakter för att avgöra vilka kontakterna är (slå inte för relationens natur).

Zarakh thudh (dvärgkrigare)

Zarakh thudh är benämningen på den dvärgiska milisen vilken har flera undergrupper med olikartade uppgifter. Förutom portmilisen som ansvarar för försvar av dvärgfästena finns det ingenjörs- och trossoldater, samt spindelväktare och tirakbanemän. Ingenjörssoldater och trossoldater kommer huvudsakligen från klassen milismän, medan spindelväktare och tirakbanemän kommer från sina respektive klasser. För mer om dvärgarna och deras klasser se sida 157.

Ingenjör: Ingenjörssoldaternas uppgift är att se till att maskiner i ett dvärgafäste fungerar, från vattenhjul till dragverk och hissar, samt att bygga krigsmaskiner och befästningsverk om sådana behövs. Ingenjörssoldater får välja färdigheterna Mekaniker (hantverksfärdighet) och Krigsmaskiner som yrkesfärdigheter.

Trossoldat: Trossoldaternas uppgift är att se till att frontsoldaterna får de förnödenheter de behöver, att skadade förs bakåt och att det finns pilar åt armborstskyttarna. Trossoldater får färdigheterna Räkning och Värdera som yrkesfärdigheter.

Spindelväktare: I fredstid lyder spindelväktarna under milismännen, men i krigstid utgör de en självständig klass. Spindelväktarnas uppgift är att bekämpa inkräktare i fästet. Spindelväktare får välja en extra vapenfärdighet som yrkesfärdighet.

Tirakbaneman: Tirakbanemännens uppgift är huvudsakligen att spana och rekognosera, men även genomföra anfall mot fienden långt bakom deras linjer i syfte att störa försörjning och kommunikation. Tirakbanemän får välja färdigheterna Speja och Smyga som yrkesfärdigheter.

Framgångsslag: STY, RÖR, PSY

Yrkesfärdigheter*: (70|90|110) enheter: Bergskunskap, Krigsföring, Ledarskap, Läkekonst, Marsch, Slagsmål, Undvika, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>, en eller två särskilda färdigheter beroende på underyrke*.

Specialfärdigheter: (2T6+4) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (30|50|70) enheter.

Startkapital: (5|10|25) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st B-val, (2|5|7) st X-val. Tirakbanemän får ett extra B-val.

Kontakter: (1|2|3) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla slag lyckas) så har rollpersonen blivit truppmästare och anför ett kompani. Om det gäller en hederssak eller dvärgafästets säkerhet kan kompaniet tänka sig att ställa upp för rollpersonen.

* Yrkesfärdigheterna kan komma att variera beroende på den yrkessklass som spelaren väljer åt rollpersonen. Se även sidan 157.

Ädling

En ädling är en person som för ett relativt bekymmerslöst liv med mycket nöjen och tidsfördriv. Försörjningen kommer antingen från rika släktingar eller från någon form av ekonomisk verksamhet som inte kräver så mycket tid av ädlingen. Även om det är vanligt så behöver en ädling nödvändigtvis inte ha en adelstitel. Oavsett om ädlingen har en adelstitel eller inte så har ädlingen som regel en egen heraldisk vapensköld.

Aristokrat: En aristokrat är en person lever sitt liv bland de högre samhällsklasserna. Aristokraten behöver nödvändigtvis inte själv tillhöra denna överklass, men är ändå accepterad på grund av sin goda etikett, sin bildning, sin starka personlighet och sina kontakter bland societeten.

Rumlare: En rumlare är en person som fördriver tiden med att festa, supa, slåss och förföra individer av det motsatta könet. Rumlaren har ofta ett antal 'vänner' med samma intressen. En rumlare är i regel en ganska vild och otyglad person som man inte alltid kan lita på.

Vällusting: En vällusting är en person som gör allt för att njuta av livets mer estetiska sidor. Vällustingen är som regel mycket intresserad av god mat, stiliga kläder, prydnadsföremål och naturligtvis vackra personer. Vällustingen är sällan speciellt intresserad av att utföra någon form av arbete – om det inte är absolut nödvändigt.

Vandrande riddare: En vandrande riddare är en person som har tagit de ridderliga idealen som sina egna. Personen behöver inte nödvändigtvis ha fått riddarslaget – utan kan på eget bevåg ha utsett sig själv till ädelmodets förkämpe. En vandrande riddare har ofta som vana att då och då dra land och rike runt för att vinna ära, ryktbarhet och förmögenhet. Observera dock att en vandrande riddare i många fall kan vara en ypperligt seriös och kompetent person som hjälper de svaga i samhället.

Framgångsslag: PER, PSY, BIL *

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Dansa, Etikett, Förföra, Heraldik, Ledarskap, Spel & dobbel, Slagsmål, Supa, Rida, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>.

Specialfärdigheter: (1T6+1) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (10|100|500) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st C-val, (1|2|3) st D-val, (1|3|5) st X-val.

Kontakter: (1|2|4) kontakter.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen lyckats skaffa sig en lågadlig titel. Är rollpersonen redan adlig så har rollpersonen fått en extra lågadlig titel.

* Om rollpersonen innehar en lågadlig eller högadlig titel så kan spelaren välja ett framgångsslag som lyckas automatiskt (välj innan slagen).

STARTUTRUSTNING

En nyskapad rollperson får all den utrustning som finns angiven i beskrivningen av yrket. Startutrustningen speglar lite av yrket och vad en äventyrlig person kan behöva. Det är meningen att rollpersonen skall få de saker som han behöver, inte saker som han springer och säljer det första han gör! Spelledaren bör ha uppsikt över sådana försök till att vränga reglerna. Givetvis får även rollpersonen köpa mer utrustning för sitt startkapital.

Grundutrustning som alla rollpersoner har

Alla rollpersoner (med undantag möjligen för den allra fattigaste och oturligaste) har en viss grundutrustning. Följande utrustning kan alla rollpersoner anses ha. Spelledaren bör endast i extrema fall neka rollpersonen att få denna utrustning.

Arbetskläder: En uppsättning kläder och skor som är ganska slitna. Klädernas typ beror på rollpersonens kulturella bakgrund och yrke. (1–4 kg)

Elddon: För civiliserade kulturer bestående av flinta och stål, glödlåda samt lite fnöske. För primitiva kulturer kan eldonen exempelvis bestå av bågdrill, en träbit och fnöske. (0,3 kg)

Filt: En kraftig filt i ull eller en tjock skinnfäll. (1–2 kg)

Förvaring: En penningpung eller en liten säck som går att knyta till bältet. (0,1–0,4 kg)

Utrustningsval

För varje utrustningsval rollpersonen får från sitt yrke så får spelaren gör ett val ur den angivna kategorin (A, B, C, D eller X). Vad de olika kategorierna innehåller beskrivs nedan och sammanfattas dessutom i tabell R1-57. Observera dock att vissa X och C-val (vapen och pansar) kräver att man använder flera val för att få den önskade utrustning (hur många anges inom parentes).

De fem olika kategorierna av utustningsval
A-val (basutrustning): Kläder, Finkläder, Vinterkläder, Reseutrustning, Proviant, Kokutrustning, Hygienutrustning eller 20 silver.
B-val (vildmarksutrustning): Lägerutrustning, Klätterutrustning, Grottutrustning, Jaktutrustning, Fiskeutrustning, Ökenutrustning, Djungelutrustning, Skogsutrustning eller 50 silver.
C-val (djur & transportmedel): Kärra, Vagn, Pack djur, Riddjur, Skidor, Kanot, Segelbåt, Stridshäst (2), Främmande riddjur (3) eller 100 silver.
D-val (specialutrustning): Hantverksutrustning, Tjuvutrustning, Skrivutrustning, Musikinstrument, Underhållningsutrustning, Läkarutrustning, Laboratorieutrustning eller 100 silver.
X-val (vapen och pansar)*: Enhandat närstridsvapen, Kastvapen, Lätt skjutvapen, Sköld, Lätt pansar, Hjälm, Metallpansar (2), Arm- och benskenor, Tungt avståndsvapen (2), Tvåhandat närstridsvapen (2), Tungt harnesk (3), Tungt arm- & benpansar (3), Främmande vapen (5) eller 100 silver.
* Vissa C- och X-val fordrar att man offrar mer än ett val för att erhålla vapnet eller rustningen. Hur många val som måste offras anges inom parentesen.

Tabell R1-57: Utrustningsval som rollpersonen får från sitt yrke.

Annan utrustning [Frivillig regel]

Om spelaren vill ha annan utrustning än den som angivits kan spelledaren tillåta detta. Mer utrustning finns på sidan 201.

A-val: Basutrustning

För varje A-val får man välja ett utrustningspaket:

Arbetskläder: En extra uppsättning med rejäla arbetskläder som passar rollpersonens yrkesval (exempelvis kåpor för präster eller slitstarka enklare plagg för grovarbetare) och bakgrund. Allt från huvudbonad till skor ingår. Prästen eller munken kan ha munkkåpa i ylle (2,1 kg), läderbälte (0,1 kg) och skor i läder (0,3 kg) med en totalvikt på 2,5 kg medan grovarbetaren kanske har hosor i ylle (1,0 kg), tunika i linne (0,9 kg), läderstövlar (0,9 kg), läderbälte (0,1 kg), handskar i läder (0,3 kg) och en halmhatt (0,4 kg). Utrustningen har en totalvikt på totalt 3,6 kg.

Finkläder: En uppsättning kvalitetskläder av senaste snitt (för rollpersonens kultur) med skor och eventuell huvudbonad. Ett exempel på plagg vore hosor i bomull (0,6 kg), skjorta i siden (0,4 kg), läderstövlar (0,9 kg), bälte i läder (0,1 kg), sidenhandskar (0,1 kg) och en hatt i siden (0,1 kg) med en totalvikt på 2,2 kg.

Vinterkläder: En uppsättning varma vinterkläder tillverkade i päls eller ull, med stövlar, huvudbonad och handskar. En rollpersons vinterkläder kan variera men kan se ut något liknande det här: byxor i päls (2,3 kg), tröja i ylle (1,0 kg), jacka i päls (2,3 kg), vantar i päls (0,3 kg), kängor (1,5 kg), pälsmössa (0,3 kg) allt det har en totalvikt på 7,7 kg.

Reseutrustning: Bestående av en slitstark mantel (1,9 kg), ett par kraftiga skor (0,3 kg), en vandringsstav (1,5 kg), en vattenflaska (1,3 liter; 0,4 kg) och en ryggsäck (1,0 kg) eller remväska (0,9 kg). Totalt blir det 5,1 kg (alternativt 5,0 om rollpersonen väljer en remväska istället för en ryggsäck).

Proviant: Bestående av sju dagars färsk färdkost (exempelvis kött, fisk, bröd, frukt och grönsaker; 5,6 kg) samt ytterligare två veckors torrproviant (exempelvis torkat kött, torkad fisk och skorpor; 3,5 kg). Dessutom ingår ett fullt vattenskinn (5 liter; 5,8 kg), ett fullt vinskinn (fem liter; 5,8 kg) och en liten kagge (10,5 liter; 12,5 kg) med öl. Fullständig vikt: 33,2 kg.

Kokutrustning: Bestående av ett kokkärl (0,3 kg), en bit ståltråd, trätallrik (0,2 kg), träsked, liten kniv, saltkar och samt ett enkelt dryckeskärl (0,1 kg). Fullständig vikt: 0,6 kg.

Hygienutrustning: Bestående av en kam (0,2 kg), en tvål (0,1 kg), en rakkniv (0,2 kg), en potta (0,8 kg), ett handfat (1,5 kg), en liten bronsspegel (0,5 kg), en klädborste (0,3 kg) och nål och sytråd. Fullständig vikt: 3,6 kg.

Pengar: En liten penningpung med 20 silvermynt (exempelvis jargiska denarer).

B-val: Vildmarksutrustning

För varje B-val man får skall man välja en av nedanstående utrustningspaket:

Lägerutrustning: Ett tygtält för två personer (5,0 kg), en lykta med en halv liter lampolja (1,0 kg), två rejäla filtar (1,6 kg), fem meter snöre (0,1 kg), en liten kittel med tillhörande trefot och kedja (1,0 kg), en träslev och en vattensäck (tio liter; 1,5 kg) för att hämta vatten. Fullständig vikt: 10,2 kg.

Klätterutrustning: Bestående av två starka rep på vardera 20 meter (4,0 kg), änterhake (1,0 kg), fem kilar (1,5 kg), en liten hammare (0,3 kg) och ett kraftigt midjebälte med en repögla i (0,4 kg). Fullständig vikt: 7,2 kg.

Grottutrustning: Bestående av fem facklor (2,5 kg), tio meter rep (1,0 kg), en lykta med 0,5 liter lampolja (1,0 kg), ett par kritor och 100 meter snöre (0,1 kg). Fullständig vikt: 4,6 kg.

Jaktutrustning: Bestående av ett dussin snaror (0,1 kg), diverse lockbeten, jakthorn (0,5 kg), slaktkniv (0,2 kg) och en kortbåge (0,9 kg) eller kastspjut (0,6 kg). Fullständig vikt: 2,3 kg med tillägg för lockbeten.

Fiskeutrustning: Bestående av nät (3,0 kg), trettio meter rev (0,3 kg), fem krokar, hjulster (1,5 kg), renskniv (0,2 kg) och en korg (0,1 kg). Fullständig vikt: 5,1 kg.

Ökenutrustning: Bestående av en vattenflaska (1,3 liter; 0,4 kg), två vattenskinn (5 liter; 1,6 kg), en uppsättning luftiga vita kläder (0,5 kg) och passande fotbeklädnader (0,6 kg), en varm filt (0,8 kg) samt ett uppfällbart solskydd (1,5 kg). Fullständig vikt: 5,4 kg.

Djungelutrustning: Bestående av en huggkniv (0,7 kg), ett femliters vattenskinn (0,8 kg), hängmatta (1,0 kg), myggnät (0,2 kg) och insektsolja (0,1 kg). Fullständig vikt: 2,8 kg.

Skogsutrustning: Bestående av en handyxa (1,0 kg), en vedyxa (1,9 kg), fem meter rep (0,5 kg), ett femliters vattenskinn (0,8 kg), rem för att bära ved (0,1 kg) och en skogsmössa (0,3 kg). Fullständig vikt: 4,6 kg.

Pengar: En penningpung med 50 silvermynt (exempelvis jargiska denarer).

C-val: Djur & transportmedel

För varje C-val man får skall man välja en av nedanstående utrustningspaket. Observera att vissa kostar mer än ett val.

Kärra: En liten kärra med två stora hjul med ett tillhörande dragdjur (exempelvis en draghäst, åsna, oxe eller buffel). Dessutom ingår dragok och piska.

Vagn: En liten fyrhjulig vagn med ett tillhörande dragdjur (exempelvis en draghäst, åsna, oxe eller buffel). Dessutom ingår dragok och piska.

Skidor: En uppsättning med skidor (7,0 kg), stavar (1,0 kg) och damasker (0,4 kg). I utrustningen ingår också ett par snöskor (2,0 kg) och ett par enkla skridskor (2,0 kg). Fullständig vikt: 12,4 kg.

Packdjur: Ett packdjur (exempelvis en packhäst, åsna, oxe, buffel eller kamel) med packväskor eller rack för last.

Riddjur: Ett riddjur (exempelvis en ridhäst, en kamel eller en mula) med sadel, stigbyglar, betsel, träns, sadelväskor och utrustning för skötsel av riddjuret.

Stridshäst (2): En stridstränad häst. Stor och stark, avsedd att bära en rustad krigare. Sadel, betsel, träns, sadelväskor och utrustning för skötsel av riddjuret ingår.

Främmande riddjur (3): Ett ovanligt riddjur, exempelvis en murvelbest eller en elefant. Lämplig sadel och utrustning ingår. Man måste komma överens med spelledaren innan man väljer detta.

Kanot: En lång kanot med plats för tre personer och last. Till kanoten ingår tre paddlar och ett öskar.

Segelbåt: En liten segelbåt med plats för tre personer. Till segelbåten ingår mast, segel, förtöjningstamp, öskar och åror.

Pengar: En liten kista med 100 silvermynt.

D-val: Specialutrustning

För varje D-val man får skall man välja en av nedanstående utrustningspaket:

Hantverksutrustning: Bestående av verktyg och material som är väsentligt för rollpersonens hantverk. Spelledaren måste godkänna valet så värdet inte blir orimligt stort.

Tjuvutrustning: En uppsättning dyrkar (0,2 kg), fickspegel (0,5 kg), vax (0,1 kg), en fil (0,3 kg), fem meter rep (0,5 kg) med änterhake (1,0 kg), en liten säck (0,4 kg) och ett par mjuka skor (0,2 kg). Fullständig vikt: 3,2 kg.

Skrivutrustning: En oskriven bok på 48 sidor (0,3 kg), fem pergamentrullar, bläckhorn (0,1 kg), sigillstämpel och vax för fem sigill (0,5 kg). Fullständig vikt: 0,9 kg.

Religösa artefakter: Exempelvis bestående av en religiös ceremonidräkt, en bönebok, en halskedja med amulett och en statyett eller någon annan form av heligt föremål. Vilka föremål som ingår beror på rollpersonens religiösa övertygelse.

Musikinstrument: Bestående av ett valfritt musikinstrument med väska och tillbehör.

Underhållningsutrustning: En färgglad klädesutstyrsel (1,2 kg), ett brädspel (0,6 kg), en kortlek (0,2 kg), fyra tärningar och ett litet musikinstrument som går att ta med (exempelvis en mungiga eller ett munspel). Fullständig vikt: 2,0 kg plus eventuellt instrument.

Läkarutrustning: Bestående av en axelremsväska (0,3 kg) som innehåller fem ihoprullade tygförband, en flaska sprit (3 deciliter; 0,6 kg), en lur, en låda med ett dussin blodiglar (1,0 kg), en liten men mycket vass koppkniv (0,1 kg), en synål och en rulle tråd. Fullständig vikt: 2,0 kg.

Laboratorieutrustning: En mortel med mortelstöt (2,0 kg), tre glasflaskor (8 cl; 0,3 kg), två provrör (0,4 kg), en sked, ett par spatlar, en smältdegel (1,0 kg), en spritlampa (0,2 kg), ett litet tripod (0,6 kg) och en fylld glasflaska med sprit (3 dl; 0,6 kg). Fullständig vikt: 5,1 kg.

Pengar: En liten kista med 100 silvermynt (exempelvis jargiska denarer).

X-val: Vapen och pansar

För varje A-val man får skall man välja en av nedanstående utrustningspaket. Observera att vissa X-val 'kostar' mer än ett val. Siffran inom parentes anger hur många val man måste förbruka för att få det önskade vapnet eller rustningen.

Enhandat närstridsvapen (1): Ett valfritt enhandsvapen (enhandsfattning förkortas '1H' i vapentabellen) avsett för närstrid. Dessutom ingår bäranordning (exempelvis en skida för svärd) och vapenvårdsutrustning som exempelvis bryne och vapenfett. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Kastvapen (1): Ett valfritt kastvapen med tillhörande bäranordning. Om spelaren väljer kastknivar så får rollpersonen tre stycken. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Lätt skjutvapen (1): Ett valfritt lätt skjutvapen, exempelvis båge eller armborst – dock ej tungt armborst, Krell-Spaz eller hornbåge. Dessutom ingår tre extra bågsträngar samt 12 pilar eller skäktor i ett koger. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Sköld (1): En valfri sköld med bäranordning. Skölden måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Lätt pansar (1): Bestående av en jacka i päls, tyg eller läder. Jackan skyddar inte fler delområden än bröstkorgen, magen, skuldrorna och överarmarna (4–7, 14–15). Dessutom ingår en huva i samma material som täcker skallen (delområde 2). Materialet kan vara päls, vadderat tyg, mjukt läder, härdat läder, ringläder eller nitläder. Pansaret måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Hjälm (1): En valfri metallhjälm, bortsett från tornerings- eller tunnhjälmen. Hjälmen måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Arm- och benskenor (1): Ett par benskenor för låren och vaderna (19–20, 23–24) samt ett par för över- och underarmarna (6–7, 10–11) i plåt.

Metallpansar (2): Pansaret skyddar inte fler delområden än bröstkorgen, magen, skuldrorna och överarmarna (delområdena 4–7, 14–15). Materialet kan vara fjällpansar, lamellpansar eller ringbrynja. Pansaret måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Tungt avståndsvapen (2): Ett valfritt tungt skjutvapen, exempelvis tungt armborst, Krell-Spaz och hornbåge. Dessutom ingår tre extra bågsträngar samt 12 pilar eller skäktor i ett koger. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Tvåhandat närstridsvapen (2): Ett valfritt tvåhandsvapen (tvåhandsfattning förkortas '2H' i vapentabellen) avsett för närstrid. Dessutom ingår bäranordning och vapenvårdsutrustning som exempelvis bryne och vapenfett. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Tungt plåtharnesk (3): Ett tungt plåtharnesk speciellt tillverkat för att passa rollpersonens torso. Harnesket skyddar nacken, skuldrorna, bröstkorgen och buken (3–5, 14–15). Harnesket måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Tungt arm- och benpansar (3): Tungt plåtpansar speciellt tillverkat för att passa rollpersonens armar och ben. Pansaret skyddar hela armen inklusive handen, underlivet, benen inklusive fötterna (6–13, 16–26). Dessa pansardelar är avsedda att komplettera det tunga harnesket och får inte väljas utan att spelaren först har valt tungt harnesk. Pansaret måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Främmande vapen (5): Ett valfritt vapen från en främmande kultur. Exempelvis ett lyfalisvärd, ett Krell-Spaz eller ett kraggsvärd. Dessutom ingår bäranordning och vapenvårdsutrustning som exempelvis bryne och vapenfett.

Pengar (1): En liten kista med 100 silvermynt (exempelvis jargiska denarer).

KONTAKTER

En kontakt är en person som rollpersonen känner. De kan vara familjemedlemmar, släkt, barndomskontakter, sociala kontakter eller yrkesmässiga kontakter, för att nämna några olika typer. Det viktiga med kontakter är att spelaren känner att rollpersonen kan ha användning av dem under spelet.

Att slå fram kontakter

De två viktigaste faktorerna att ta fram för en kontakt är dels kontaktens yrke (tabell R1-58) och dels hur relationen till kontakten är beskaffad (tabell R1-59). Slå 1T100 på varje tabell. Kontakten är vanligtvis av samma folkslag som rollpersonen själv. Spelledaren kan naturligtvis låta spelaren välja vilka kontakter denne har från tabellerna så de bättre passar ihop med bakgrundshistorien.

Att använda kontakter

Det är lätt hänt att kontakter glöms bort eller känns oanvändbara istället för att vara en resurs som kan hjälpa rollpersonerna när de sitter i knipa. Det finns olika sätt att använda rollpersonernas kontakter under spelets gång beroende på vilken spelstil man använder sig av.

Genomarbetat: Allt görs upp mycket grundligt från början. Kontakten vävs in i rollpersonens bakgrund och får ett namn och en personlighet som rollpersonen känner till. Detta gör kontakten mindre flexibel men kan göra rollpersonen och världen än mer levande. Detta alternativ lämpar sig bäst om spelet till största delen utspelar sig på samma plats – en stad eller ett hertigdöme till exempel. Då kan rollpersonen utan större problem använda sin kontakt när det behövs.

Fritt: När rollpersonen får sina kontakter antecknar både han och spelledaren dem. De tar dock inte reda på så mycket mer om kontakten innan spelet början. Dess Resurser samt namn kan vara bra att veta så man kan hålla reda på kontakten i sina anteckningar. Det är då möjligt för rollpersonen att under spelets gång kunna använda sin kontakt relativt fritt. Man kan improvisera fram var kontakten befinner sig så att det är lämpligt för rollpersonen. Om man beskriver kontakten för ingående låser man mycket av situationen och det blir svårare att använda sig av den. När kontakten väl har använts för första gången är det dock klart var den befinner sig och hur den fungerar. I slutändan är det naturligtvis upp till spelledaren att avgöra vad som är logiskt. Spelare som använder en kontakt för första gången under spelet för att lösa en situation kan belönas med ett extra förbättringsslag.

Kontakters resurser

En kontakts Resurser avgör hur inflytelserik den är inom sitt speciella område. Värdet tas fram direkt när kontakten erhålls genom att slå 3T6. En hantverkare med Resurser 8 är inte vidare skicklig och har troligtvis en mycket liten marknad. En hantverkare med Resurser 16 är däremot mycket skicklig, har kanske stora kontakter bland handelshusen eller en stor kundkrets. Resurser 10–11 är ett medelvärde när det gäller resurser inom kontaktens specifika område. En adelsman med resurser 3 är således fortfarande mäktigare än en bonde med resurser 11 när det gäller pengar och inflytande. Däremot är adelsmannen inte särskilt mäktig i sin egen umgängeskrets. Resurser används som en slags färdighet. Varje gång kontakten behöver skaffa fram något eller få sin vilja igenom slår spelledaren ett slag mot värdet. Svårigheten bestämmer spelledaren utifrån situationen. Skall kontakten exempelvis få tag på ett lättillgängligt föremål blir svårigheten låg – men är föremålet olagligt och svåråtkomligt blir svårigheten högre. Är resultatet av svårighetsslaget lyckat får kontakten tag i det den önskade, och ju högre effekt desto bättre blir utdelningen.

Användningsområden

Vad kontakten kan göra hänger samman med hur mycket resurser den har samt relationen till rollpersonen. En rollperson som har en legosoldat som kontakt kan ordna vapen från honom samt att rollpersonen säkert kan hyra honom till ett skäligt pris. Visar det sig att rollpersonen och legosoldaten är vänner så tvekar nog inte legosoldaten att hjälpa rollpersonen i kriser där han kan behöva en extra klinga. Kontakter är inte bara något som spelaren kan ta hjälp av. Spelledaren kan använda dem för att skapa konflikter och äventyr. De kan fungera som uppdragsgivare eller vara i behov av hjälp. Detta knyter kontakterna till spelvärlden och gör dem mer levande.

1T100	Kontakt R1-58
1	Adelsman/adelsdam. Slå ett slag på tabellen för börd för att se vilken titel kontakten har. Kontakten kan ha intressant information om vad som händer i samhällets övre skikt. Dessutom är det inte osannolikt att kontakten har reell politisk makt. En nära bekantskap med någon från adelskretsar kan lösa många problem.
2	Alkemist. En person som håller på med magiska droger och kemiska experiment. Har man problem med något magiskt föremål är kontakten den perfekta personen att fråga. Kontakten äger ett laboratorium. Spelledaren bestämmer laboratoriumets storlek men det torde variera beroende på alkemistens resurser.
3	Andebesvärjare. Rollpersonen känner en person som har kontakt med andarna, utan att för den skull vara en primitiv schaman. Det är snarare en forskare i andevärldens mysterier som har insikt i andeplanet.
4	Alv. Om rollpersonen själv är alv så måste spelaren slå om slaget på denna tabell. Slå 1T100 för att avgöra vilken alvstam kontakten tillhör: 1–50 Pyar 51–65 Kiriya 66–80 Thism 81–90 Sanari 91–97 Léaram 98–100 Henéa
5	Apotekare. En person som ägnar sig åt droger, läkemedel och örter.
6	Barbar. Slå ett slag på tabellen för börd för att se vilken ställning barbaren har i sin kultur.
7	Bonde. Slå ett slag på tabellen för lantegendom för att se hur välbärgad bonden är.
8	Bordellmamma. Kontakten äger eller sköter en bordell eller ett horhus. En bordellmamma kan ibland ha intressant information som hon fått reda på genom sina gäster. Observera att en bordellmamma kan vara av manligt kön, även om detta är ovanligt.
9	Bråkmakare. Kontakten är känd för att ställa till bråk och bekymmer. Kanske brukar kontakten även ha problem med ordningsmakten.
10	Butiksinnehavare. Slå ett slag på tabellen för stadsegendom för att få en fingervisning om hur välbärgad butiksinnehavaren är.
11	Bödel. Kontakten arbetar med att bringa dödsdömda om livet och även med att hålla rent på stadens gator.
12	Dansare. Kontakten är dansare eller dansös. Vanligen är dansare anställda av någon rik person, men de kan även ingå i någon fri danstrupp.
13	Djurtämjare. Kontakten tämjer djur och säljer eventuellt dem vidare. Oftast är det frågan om hästar, men det kan även vara andra mer exotiska djur som rovdjur och jaktfalkar.

1T100	(fortsättning) R1-58
14	Dräng. Kontakten är en dräng på en gård eller torp. Slå ett slag på tabellen för lantegendom för att avgöra var kontakten arbetar.
15	Dvärg. Rollpersonen känner en dvärg – om rollpersonen själv är dvärg så måste spelaren slå om slaget på denna tabell. Slå i annat fall 1T100 för att avgöra vilken klan dvärgen tillhör: 1–60 Klan Zolod 61–80 Klan Ghor 81–95 Klan Roghan 96–100 Klan Drezin
16	Dödgrävare. Kontakten sysslar för det mesta med att gräva ner döda i marken.
17	Filosof. Kontakten har mycket tänkvärt att säga om livet och världen. Rollpersonen kan få ett eller annat gott råd, men kanske inte så många praktiska råd.
18	Fiskare. Kontakten livnär sig på fiske på havet, i en sjö eller i ett vattendrag.
19	Fängelsekund. Kontakten brukar med jämna mellanrum sitta i fängelse. Fängelsekunden har goda kontakter i den undre världen.
20	Gardessoldat. Rollpersonen känner en elitsoldat som är anställd i härskarens vaktstyrka eller bästa arméenhet. Kontakten kan ibland ha intressanta upplysningar om vad som händer i rikets ledning.
21	Gatubarn. Rollpersonen känner ett (eller flera) gatubarn som livnär sig genom försäljning, tiggeri eller småstölder. Gatubarn har ofta en hel del kunskap om vad som händer i staden.
22	Gatuförsäljare. Kontakten livnär sig på gatuförsäljning. Antingen genom ett gatu- eller torgstånd eller genom att försöka kränga sina varor till förbipasserande.
23	Gatumusiker. Rollpersonen känner en gatumusiker som brukar spela på stadens gator.
24	Gesäll. Kontakten är en lärling som snart kan bli hantverksmästare. Spelledaren bestämmer vilket hantverksyrke gesällen utövar.
25	Gillesmästare. Rollpersonen känner den högsta chefen för ett gille eller ett skrå. Spelledaren bestämmer vilket hantverk som är aktuellt. Kontakten kan vara en maktfaktor att räkna med i en stad.
26	Gladiator. Kontakten är en stridskämpe som livnär sig på uppvisningsstrider. Spelaren måste bestämma om kontakten utför gladiatorstriderna frivilligt eller ofrivilligt.
27	Godsherre. Kontakten är en storbonde eller lägre adelsman. Slå 1T100+50 på tabellen för lantegendomar för att avgöra godsets storlek.
28	Gycklare. Kontakten är en underhållare som roar genom diverse upptåg, roliga historier och akrobatiska konster. Om gycklaren arbetar för någon mäktig person är det möjligt att gycklaren kan ha intressant information.

1T100	(fortsättning) R1-58
29	Hallick. Rollpersonen känner en hallick som har ett antal prostituerade under sina 'vingar'. En hallick kan ibland ha intressant information som han fått reda på genom sina prostituerade och genom att vistas på gatorna.
30	Hamnarbetare. Kontakten arbetar i en hamn och har ofta kunskaper om vad som försiggår där och vilka laster som lastas och lossas.
31	Handelshusherre. Rollpersonen känner en delägare i ett handelshus. Slå 1T100+40 på tabellen för stadsegendom för att få en fingervisning om hur välbärgad handelshusherren är. Kontakten har vanligen lätt att ordna fram varor eller smuggla folk från staden.
32	Handelsman. Rollpersonen känner en handelsman som köper och säljer varor. Ibland brukar handelsmannen ge sig ut på handelsresor. Slå 1T100 på tabellen för stadsegendom för att få en fingervisning om hur välbärgad handelsmannen är.
33	Hantverkare. Kontakten är en person med hantverksmästarbrev och egen tillverkning. Spelledaren bestämmer vilket hantverk som är aktuellt.
34	Hora. Kontakten är prostituerad och lever ett hårt liv, men ibland kan horan ha kommit över intressant information genom någon av sina kunder.
35	Hålldam. Rollpersonen känner en kvinna som är älskarinna åt en uppsatt person. Slå ett slag på tabellen för börd för att avgöra vilken titel denna uppsatta person har.
36	Hälare. En person som köper 'omfördelad egendom' till låga priser. Bra att känna om man vill bli av med stulna föremål, eller är ute efter något särskilt.
37	Häxa. Rollpersonen känner en häxa eller en kvinnlig magiker. Bestäm om häxan sysslar med vit eller svart magi..
38	Indrivare. Kontakten använder mer eller mindre våldsamma metoder för att driva in obetalda skulder.
39	Inkvisitor. Rollpersonen känner en fanatisk häxjägare eller religiös förkämpe som letar efter kättare, svartkonstnärer och liknande. Inkvisitorn inger vanligen mycket respekt och har en stor religiös makt.
40	Jägare. Kontakten livnär sig på jakt. Spelaren måste bestämma vilka typer av djur som jägaren jagar mest. Bytesdjuren som jägaren nedlägger kan ge kött, hud och päls.
41	Kapten. Rollpersonen känner en kapten för ett legoknektskompani. Spelledaren måste bestämma exakt vem legoknektskompaniet jobbar för (om någon).
42	Krigarpräst. Kontakten är en präst som missionerar genom att hota, döda och bränna hem likväl som att övertala.
43	Kurirryttare. Kontakten är en kurirryttare som brukar rida med bud och brev.
44	Lagman. Rollpersonen känner en person som är kunnig i lagen och som har rätt att arbeta inom rättsväsendet. Spelledaren bestämmer om kontakten är konstapel, domare, åklagare eller advokat. Det är inte otroligt att exakt vilket yrke det rör sig om beror på resursvärdet.
45	Legosoldat. Rollpersonen känner en menig soldat som ingår i ett legoknektskompani. Spelledaren måste bestämma exakt vem legoknektskompaniet jobbar för.
46	Livvakt. Rollpersonen känner en livvakt som arbetar för någon högt uppsatt person. Slå ett slag på tabellen för börd för att se vilken titel arbetsgivaren har.
47	Läkare. Rollpersonen känner en läkare eller helare som är skicklig i allsköns läkekonst. Läkaren kan hjälpa rollpersonen om denne är sjuk eller skadad och kanske tillhandahålla läkande örter och droger.
48	Lönnmördare. Rollpersonens kontakt ägnar sig åt att mörda folk på beställning. Antagligen har kontakten ganska mycket tid över mellan uppdragen och det är inte otroligt att han har en sysselsättning på sidan om.
49	Magiker. Rollpersonen känner en magiker. Spelledaren måste bestämma vilken typ av magiker det är frågan om.
50	Makthavare. Rollpersonen känner kungen, den högste härskare över folket eller någon annan mycket viktig ledare. Detta kan vara en mycket användbara kontakt, men det kan även vara farligt, då makthavare ofta är ombytliga och det dessutom ofta pågår intriger runt makthavaren. Slå 1T100+20 på tabellen för börd för att avgöra vilken titel makthavaren har (resultat högre än 100 räknas som 100).
51	Milisman. Kontakten är medlem i den lokala milisen eller stadsvakten. Milismannen kan känna till en hel del om det som händer i staden.
52	Missionär. Rollpersonens kontakt är en missionär som bedriver aktiv mission för sin tro. Spelaren måste bestämma vilken religion det rör sig om och varifrån missionären kommer.
53	Missla. En missla är en liten söt varelse med spetsiga öron och nyfiken läggning. Om rollpersonen själv är missla så måste spelaren slå om slaget på denna tabell.
54	Munk. Rollpersonen känner en person som vigt sitt liv åt ett asketiskt och självuppoffrande liv. Spelaren och spelledaren måste bestämma vilken religion munken utövar.
55	Nomad. Rollpersonen har kontakt med en nomad och dennes stora familj. Spelledaren eller spelaren måste avgöra var nomaderna brukar vandra. Det kan ibland vara svårt att lokalisera nomader då de färdas över stora områden.

1T100	(fortsättning) R1-58
56	Ordensriddare. Rollpersonen känner en riddare som är medlem i en riddarorden. Det är upp till spelledaren att bestämma hur mäktig kontaktens riddarorden är. Slå 1T100–20 på tabellen för börd för att avgöra vilken titel riddaren har (resultat lägre än ett räknas som ett).
57	Panthandlare. Rollpersonen har kontakt med en panthandlare som lånar ut pengar mot varor som säkerhet. Panthandlaren kan säkerligen komma över spännande föremål och låta rollpersoner panta sina värdesaker för ett bra pris.
58	Pirat. Rollpersonen känner en sjörövare. Ta fram karaktärsdragen Rykte genom att slå 3T6 för att avgöra hur fruktad piraten är.
59	Predikant. Rollpersonen känner en religiös person som inte är prästvigd. Denne person gör allt för att sprida sin religions läror. Spelledaren bestämmer vilken religion.
60	Prisjägare. Kontakten livnär sig på att jaga upp fredlösa och brottslingar som har en belöning på sitt huvud.
61	Präst. Rollpersonen känner en person som är prästvigd. Spelaren och spelledaren måste bestämma vilken religion prästen utövar.
62	Revoltör. Rollpersonens kontakt arbetar för att störta de nuvarande makthavarna. Att ha en revoltör som kontakt kan innebära vissa faror men även ge fördelar då en revoltör sällan arbetar ensammen.
63	Riddare. Rollpersonen känner en riddare som är lojal till en feodalherre. Slå först 1T100–20 på tabellen för börd för att avgöra vilken titel riddaren har (resultat lägre än ett räknas som ett). Slå sedan 1T100+20 på tabellen för börd för att avgöra vilken titel feodalherren har (resultat högre än 100 räknas som 100).
64	Rånare. Rollpersonen känner en otäck person som livnär sig på att råna folk. Spelaren bestämmer hur brutal rånaren är och var rånaren bedriver sin verksamhet.
65	Råttfångare. Rollpersonens kontakt ägnar sig åt att fånga och döda råttor och andra skadedjur. Råttfångare kan mycket väl snappa upp vad som sker i undre världen.
66	Sagoberättare. Rollpersonen känner en person som är fenomenal på att berätta sagor. Sagoberättaren har många, både sanna och osanna, berättelser.
67	Schaman. Rollpersonen känner en primitiv mystiker som säger sig ha kontakt med andeplanet. Spelaren måste bestämma om schamanen tillhör någon speciellt stam eller om schamanen lever ett ensamt erimitiskt liv.
68	Siare. Kontakten ägnar sig att spå framtiden. Spelledaren måste i hemlighet bestämma om siaren överhuvudtaget har någon kunskap om hur man verkligen spår framtiden. De flesta siareoch spågummor har ingen riktig kunskap.

1T100	(fortsättning) R1-58
69	Sjöfarare. Rollpersonens kontakt är kapten eller styrman ombord på ett havsgående fartyg.
70	Sjöman. Kontakten är sjöman på ett skepp eller fartyg. Spelaren bestämmer om det är ett militärt fartyg eller ett handelsfartyg. Det kan dessutom vara intressant att bestämma vilka hamnar som detta fartyg angör.
71	Skrivare. Rollpersonen känner en person som fungerar som sekreterare åt någon högt uppsatt person. Värdet på Resurser avgör hur viktig informationen som passerar genom skrivaren är.
72	Skojare. Rollpersonen känner en person som livnär sig på att lura av folk deras egendom. Skojaren försöker som regel lura av sitt offer värdefulla föremål eller pengar.
73	Slav. Rollpersonen har kontakt med en slav. Slå ytterligare en gång på denna tabell för att se vem det är som äger slaven.
74	Smugglare. Kontakten är en person som vet hur man får in saker utan att myndigheterna märker det. Detta kan vara till stor hjälp om man vill frakta något/någon utan att andra vet om det.
75	Spejare. Rollpersonens kontakt arbetar som spejare (eller spion) för en militär enhet. En spejare vet ofta vad som händer i landets armé och var fientliga styrkor finns.
76	Spelare. Kontakten livnär sig på spel och dobbel och förmodligen en del andra skumraskaffärer. Spelaren bestämmer vilka hasardspel som utövas. En spelare har vanligen goda kontakter i stadens mer skumma kretsar.
77	Stadsråd. Kontaktpersonen är borgmästare, rådsman eller någon högt uppsatt person i en stad. Stadsrådet känner till vad som sker i den högre sfären och är involverad i politiken.
78	Storbonde. Rollpersonen känner en rik bonde. Slå 1T100+20 på tabellen för lantegendom för att se hur välbärgad bonden är (resultat över 100 räknas som 100).
79	Stråtrövare. Rollpersonen känner en person som omfördelar oförsiktiga resenärers egendomar till sig själv. Fördelen med att känna stråtrövaren är att han inte omfördelar rollpersonens ägodelar (i alla fall inte så mycket beroende på vilken typ av kontakt de har). Det kan självklart innebära stora problem om det skulle avslöjas att rollpersonen har kontakt med en rövare.
80	Svindlare. Rollpersonen känner en person som livnär sig på att lura av folk deras pengar genom ohederliga affärer.
81	Tiggare. Spelaren bör bestämma hur rollpersonen har träffat tiggaren. En tiggare kan ofta ha intressant information om vad som händer på stadens gator och i den undre världen.
82	Timmerhuggare. Rollpersonen känner en skogshuggare som arbetar med att avverka och forsla timmer.

1T100	(fortsättning) R1-58
83	Tirak. Rollpersonen känner en Tirak. Om rollpersonen själv är tirak så måste spelaren slå om slaget på kontakttabellen. I annat fall, slå 1T100 på tabellen för att avgöra vilken ätt tiraken tillhör: 1–75 Marnakh 76–90 Bazirk 91–100 Frakk
84	Tjuv. Rollpersonens kontakt är en tjuv som försörjer sig genom att stjäla folks pengar och tillhörigheter. Spelledaren bestämmer om kontakten är inbrottstjuv, ficktjuv eller någon annan typ av tjuv. Tjuven har vanligen insikt i den undre världen och kan ofta ordna fram diverse stulna föremål för en billig penning.
85	Tjänsteman. Kontakten arbetar inom rikets förvaltning eller för en välbärgad handelsman.
86	Torpare. Rollpersonen känner en bonde som arrenderar sin mark. Slå 1T100–50 på tabellen för lantegendom (tabell R1-30) för att se hur stor torparens mark är.
87	Trollkarl. Rollpersonen känner en trollkarl eller någon annan manlig magiker.
88	Trubadur. Rollpersonen känner en musiker som brukar skriva sånger, komponera musik och framföra dem för den som vill lyssna.
89	Upptäcktsresande. Kontakten livnär sig på diverse uppdrag, plundringståg och expeditioner. Förmodligen har rollpersonen och kontakten varit ute på äventyr tillsammans, men nu äventyrar de var för sig.
90	Utkastare. Rollpersonen känner en person som är utkastare. Spelaren måste bestämma var utkastaren jobbar – exempelvis vid en bar, ett värdshus eller kanske på något horhus.
91	Vandrande riddare. Rollpersonen känner en riddare som vandrar omkring och söker tjänst hos olika makthavare. Slå 1T100–20 på tabellen för börd för att avgöra vilken titel riddaren har (resultat lägre än ett räknas som ett).
92	Vandringsman. Rollpersonen känner en luffare, landstrykare eller en gårdfarihandlare.
93	Vapenmästare. Kontakten är extrem skicklig med vapen och ägnar sig ofta åt att lära ut vapenfärdigheter eller hyr ut sig som legosoldat och livvakt.
94	Vapensmed. Rollpersonen känner en smed som nästan uteslutande ägnar sig åt att smida vapen, rustningar och militär utrustning.
95	Veteran. Rollpersonen känner en gammal krigsveteran som har mycket att berätta om krig och strider. Eventuellt kan veteranen vara invalidiserad.
96	Vägvisare. Kontakten är en vägvisare eller en person som är väl förtrogen med ett område som det inte är helt säkert att vistas i. Spelaren måste bestämma vilket område vägvisaren är förtrogen med.
97	Väpnare. Rollpersonens kontakt är väpnare åt en riddare eller en hög adelsman.
98	Värdshusvärd. Ägaren till ett värdshus, bar eller gästgiveri. Slå 1T100 på tabellen för stadsegendom (tabell R1-31) för att avgöra ungefär hur stort värdshuset eller gästgiveriet är.
99	Åldring. En gammal person, exempelvis en byäldste, klok gubbe eller gumma. Värdet Resurser visar på hur mäktig åldringen var under sina aktiva år.
100	Äventyrare. Kontakten livnär sig på diverse uppdrag, plundringståg och expeditioner. Han eller hon har troligtvis varit med om en mängd äventyr och spännande upplevelser. Förmodligen har rollpersonen och kontakten varit ute på äventyr tillsammans, men nu äventyrar de var för sig.

Tabell R1-58: Tabell för rollpersonens kontakter.

Relationer

Vilken typ av relation som rollpersonen och kontakten har fås fram genom att slå på denna tabell. Det kanske bästa sättet att få fram relationen så att den passar väl ihop med rollpersonen är att välja ett lämpligt resultat.

Det är till och med möjligt att kombinera flera resultat för att få ett än mer starkare band. Exempelvis 'Släkt' och 'Gemensamt hat' eller 'Syskon' och 'Bästa vän'. Om man dock inte har en särdeles klar bild av sin rollpersonen kan slaget ge ett nytt djup och en annan vinkling på denne.

Den relation som man får fram bör även figurera i spelet. En kontakt som är rollpersonens vän bör spela stor roll i rollpersonens liv och rollpersonen skulle troligtvis göra mycket för att se till att denne är utom fara. Självklart kan sedan kontakter förändras, utvecklas eller dö ut.

En kontakt som är skyldig rollpersonen en tjänst och utför tjänsten har inte länge någon direkt anledning att hjälpa rollpersonen i fortsättningen. Dock så kan vänskapsband ha knutits under deras gemensamma upplevelser och att han som utförde tjänsten numera räknas som en vän och mycket väl kan tänka sig att hjälpa rollpersonen igen. Såväl som detta har skett kan en vän som rollpersonen svikit överge denne och inte vilja ha något med rollpersonen att göra.

1T100	Relationens natur R1-59
1–9	Behövande vän. Rollpersonens vän är i och för sig en god vän (se nedan), men är totalt inkompetent och råkar ofta ut för problem. När detta händer ber kontakten vanligen rollpersonen om hjälp.
10–15	Vän. Rollpersonen och vännen har känt varandra ett tag och kommer bra överens. Relationen har dock inte prövats i en riktig krissituation.
16–18	Barndomsvän. Rollpersonen har känt vännen ända sedan barndomen. Rollpersonen kan för det mesta lita på vännen, men relationen har inte testats i en krissituation.
19–28	God vän. Rollpersonen och vännen har känt varandra en lång tid och brukar träffas så ofta det är möjligt. Relationen är kanske så stark att den skulle hålla i en riktig krissituation.
29–35	Trogen vän. Vännen kommer att tycka om rollpersonen nästan oberoende på vad rollpersonen gör. Spelaren måste bestämma om relationen är ömsesidig eller enkelsidig. Det finns naturligtvis gränser för vänskapen.
36–41	Bästa vän. Rollpersonen och vännen umgås mycket ofta och gör många saker tillsammans. De håller ihop i vått och torrt och delar allt lika. Rollpersonen kan lita på vännen utan att vara rädd att bli sviken.
42–52	Påhäng. Kontakten beundrar rollpersonen och försöker vara till lags. Personen vill gärna befinna sig i rollpersonens närhet, vilket medför att relation tidvis kan bli mycket ansträngd.

1T100	Relationens natur (fortsättning) R1-59
53–58	Yrkesmässig. Rollpersonens kontakt är helt och hållet yrkesmässig. Om kontakten inte har samma yrke som rollpersonen så brukar kontakten anlita rollpersonen eller vice versa. Spelaren bestämmer vad som gäller.
59–67	Skyldig en tjänst. Kontakten är skyldig rollpersonen en tjänst. Spelledaren bestämmer hur stor kontaktens tacksamhetsskuld är och om kontakten anser sig kunna bli kvitt den.
68–71	Skyldig ett liv. Rollpersonen har räddat livet på kontakten. Kontakten anser sig stå i djup skuld till rollpersonen. Det enda som skulle kunna lösa skulden är om kontakten räddade livet på rollpersonen – men de skulle nog fortfarande vara vänner.
72–75	Älskligsvän. Rollperson är känslomässigt involverad i kontakten. Det är upp till spelledaren att avgöra om kontakten vet om detta eller om kontakten kanske till och med har besvarat kärleken. Om kontakten är av 'fel' kön (spelaren bestämmer vad som gäller) används resultatet 36–41, "Bästa vän" istället.
76–80	Syskon. Kontakten är ett syskon. Om rollpersonen inte har några syskon så är de istället släktingar (se resultat 81–85). Vanligen är syskonet lojal gentemot rollpersonen, men det är inte självklart att så är fallet. Kontaktens börd påverkar inte rollpersonens börd (om denna situation uppstår måste spelledaren bestämma vad som gäller).
81–85	Släkt. Rollpersonen är släkt med kontakten. Spelaren väljer vilken släkting det rör sig om. Vanligen är släktingen lojal gentemot rollpersonen, men det är inte självklart att så alltid är fallet.
86–88	Affärsmässig. Rollpersonens kontakt är helt och hållet affärsmässig. De båda brukar köpa och sälja varor, tjänster eller information av varandra. Kontakten är vanligen ganska nära, men det är inte helt säkert att relationen är helt ärlig.
89–91	Lärare eller mentor. Kontakten har lärt upp rollpersonen och är villig att ge goda råd om rollpersonen frågar. Exakt hur väl rollpersonen är omtyckt kan variera, slå fram kontaktens Lojalitet för att få en fingervisning.
92–96	Gemensamt hat. Rollpersonen och kontaktpersonen har blivit utsatt för någon oförrätt och hatar därför samma person. Relationen bygger på det gemensamma målet att ta hämnd. Exakt hur väl de tycker om varandra, om man bortser från detta mål, kan variera.
97–100	Gemensam bekant som gör att de brukar träffas då och då. Slå ytterligare ett slag på tabellen för kontakter för att avgöra vad den gemensamma bekantskapen sysslar med.

Tabell R1-59: Tabell för den framslagna kontaktens relation till rollpersonen. Slå ett slag för varje kontakt.

KAPITEL FYRA

FÄRDIGHETER

Pojken sa kvickt några ord till gumman som höll fram lampan och översatte snabbt hennes svar: ”ett tjog silver” samtidigt som han höll fram först tio fingrar och sedan tio till. Dunbaton skakade på huvudet och vände sig mot alvkvinnan. ”Det är för mycket, Kiyona. Det har vi inte råd med.”

”Jag vet,” svarade Kiyona med ett leende. ”Låt mig försöka.” Hon vände sig direkt till den äldre kvinnan: *”Khanor, hanarah olomain!”* sade hon vänligt, samtidigt som hon höll upp fyra fingrar. Dunbaton stirrade förvånat på alvkvinnan.

Gumman viftade med sin lediga hand och visade fem fingrar tre gånger. *”Ima, sant-dekhar, loron’aughri!”* Kiyona slog ut med armarna: *”Nan’ha! Sant, khuruim ladhva.”* Fem fingrar den här gången. *”Sant?”* fräste kvinnan ilsket. *”H’uran da boda! Dozhien, aughri! Dozhien!”*

Kiyonas ansiktsdrag mulnade. *”Dozhien samar! Sepet hamara’ughri.”* Kvinnan stirrade Kiyona i ögonen – modig kvinna, tänkte Dunbaton, som då och då tvingats möta Kiyonas ilskna blick och mycket väl kände till iskylan i alviska ögon. *”Narah, dekhar!”* sade kvinnan och slog ner blicken. Kiyona skakade på huvudet och log vänligt. *”Okot, ur’zha eno thalan kunia”* sade hon och klappade pojken på huvudet.

Kvinnan skrattade till. *”Hamara okot! Num hebereh khoria-an ughri, Kiyonah-hara!”* Tio silver föll ner i kvinnans hand och ännu en i pojkens och Kiyona tog emot lampan. Kvinnan bugade sig på mattan och sade *”Salan-eliekhan, Kiyonah-harah!”* Kiyona och Dunbaton besvarade bugningen och försvann i folkvimlet på basaren.

FÄRDIGHETER

De flesta komplicerade handlingar som rollpersonen utför kräver någon slags färdighet. Alla rollpersoner har ett antal färdigheter som de kan olika bra. Färdigheter lär man sig under livet, genom träning eller genom erfarenhet. Det är upp till spelledaren att avgöra när en färdighet skall användas.

Handlingar

Om rollpersonen gör något kallas det för en handling. Det finns i princip ett obegränsat antal olika typer av handlingar. Vissa är mycket enkla och lyckas automatiskt, medan andra är komplicerade och kräver att man använder en färdighet eller ett attribut som chans. En tredje typ är de som rollpersonen inte kan påverka utgången på. Det är spelledarens uppgift att snabbt avgöra vilken typ en handling är och hur handlingen skall behandlas. Därefter bedömer spelledaren om handlingen lyckas eller ej genom eget beslut eller genom att använda reglerna.

Enkla handlingar kan man utföra reflexmässigt. Det skulle vara vansinne att slå slag mot färdigheter eller attribut för varje liten handling rollpersonen gör. Spelledaren måste vara noga med att inte hänga upp sig på detaljer. Det är bättre att se till att spelet flyter snabbt och smidigt.

Ibland är det intressant att veta hur lång tid det tar att utföra en handling. Många kunskapsbaserade färdigheter är ögonblickliga, men de flesta andra färdigheter tar en kortare eller längre tid att utföra. I beskrivningarna av de enskilda färdigheterna finns riktlinjer för hur långt vissa typiska handlingar tar att utföra. Om detta inte räcker kan spelledaren alltid bestämma själv hur lång tid en handling tar.

Attribut

Attribut används på exakt samma sätt som färdigheter. Det är mycket enkelt att bara slå ett svårighetsslag mot ett attribut. Synen (SYN) används så fort rollpersonen försöker upptäcka någon och Hörseln (HÖR) används för att lägga märke till ljud. Styrka (STY) används vid tunga lyft, Bildning (BIL) eller Psyke (PSY) kan användas för att komma på idéer och förstå saker och Rörlighet (RÖR) används till allt som kräver smidighet eller vighet. Även de andra attributen går naturligtvis att använda och dessutom finns det många fler användningsområden för attribut än de ovan exemplifierade. Att använda attribut är ett snabbt och smidigt sätt att avgöra om en handling lyckas eller ej

Färdighetschans

Färdigheter har ett värde, kallad färdighetschans, som anger hur väl utvecklad en färdighet är. Färdighetschansen fungerar på ungefär samma sätt som attribut och varierar vanligen mellan 5 och 18, men det är möjligt att nå ännu högre nivåer. Vanligen får rollpersonen inte ha mer än 15 i en färdighet från början. Ju högre chans desto skickligare är rollpersonen på färdigheten. Några färdigheter börjar på noll, medan andra har grundchans.

Observera att en färdighet dock aldrig kan ha en färdighetschans mellan 1–4. Den är antingen 0 eller 5 eller ännu högre.

Grundchans

En del färdigheter kan alla rollpersoner – dessa färdigheter har en grundchans. Grundchanserna för dessa färdigheter baseras på ett eller två attribut. I färdighetslistan (tabell R1-63) finns formler för alla dessa grundchanser angivna. Observera att en grundchans aldrig kan bli lägre än fem (5) och skulle den bli det så höjs den automatiskt till fem. En grundchans kan aldrig bli högre än tio (10). Det är lämpligt att beräkna alla grundchanser innan man börjar placera ut enheter för att höja färdigheterna.

Att höja färdigheter

För att höja färdigheter använder man *enheter*. Dessa enheter får man bland annat från sitt yrke och från erfarenhet. Enheter är en sorts valuta för att köpa högre färdighetschanser. Att skaffa nivå 5 i en färdighet kostar två enheter (se tabell R1-60). Varje nivå mellan 6 och 10 kostar en enhet styck. Varje nivå mellan 11 och 15 kostar två enheter styck, varje nivå mellan 16 och 20 kostar åtta enheter styck. För ännu extremare nivåer mellan 21 och 25 så kostar varje nivå 20 enheter. Se tabell R1-61 och 62.

Höja färdighet utan grundchans	Kostnad
Till grundchans 5	2 enheter

Tabell R1-60: Kostnaden i enheter för att höja en färdighet som saknar grundchans till nivå 5.

Höja till en nivå i intervallet	Kostnad
Nivå 6–10	1 enhet / nivå
Nivå 11–15	2 enheter / nivå
Nivå 16–20*	8 enheter / nivå
Nivå 21–25*	20 enheter / nivå

* Då rollpersonen skapas bör färdigheterna inte höjas till högre nivå än 15.

Tabell R1-61: Kostnaden i enheter för att höja en färdighet en nivå.

Lathund för enhetskostnad										Till nivå
Från	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	2	3	4	5	6	7	9	11	13	15	17
5	–	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15
6	–	–	1	2	3	4	6	8	10	12	14
7	–	–	–	1	2	3	5	7	9	11	13
8	–	–	–	–	1	2	4	6	8	10	12
9	–	–	–	–	–	1	3	5	7	9	11
10	–	–	–	–	–	–	2	4	6	8	10
11	–	–	–	–	–	–	–	2	4	6	8
12	–	–	–	–	–	–	–	–	2	4	6
13	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2	4
14	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2

Tabell R1-62: Kostnaden för att höja från en nivå till en annan.

Rörelsefärdigheter	Grundchans	Sida
Akrobatik	0	107
Dansa	(RÖR+PSY)/4	108
Fingerfärdighet	RÖR/2	109
Gömma	(RÖR+PSY)/4	110
Hoppa	RÖR/2	111
Kasta	RÖR/2	111
Klättra	RÖR/2	112
Köra vagn	RÖR/2	113
Låsdyrkning	0	114
Marsch	TÅL/2	115
Rida	RÖR/2	117
Simma	0	118
Skidor	RÖR/2	118
Skridskor	0	118
Smyga	RÖR/2	119
Undvika	RÖR/2	122

Kunskapsfärdigheter	Grundchans	Sida
Anatomi	0	107
Astrologi	0	107
Bergskunskap	0	107
Bibliotekskunskap	0	107
Bokhållning	0	107
Boskapsskötsel	0	108
Djurlära	0	108
Djurträning	0	108
Filosofi	0	109
Geografi	0	110
Heraldik	0	110
Historia	0	111
Jordbruk	0	111
Krigsföring	0	112
Krigsmaskiner	0	112
Kulturkännedom	0	113
Lagkunskap	0	113
Läkekonst	0	114
Matlagning	PSY/2	115
Metallurgi	0	116
Musik	0	116
Navigation	0	116
Ockultism	BIL/2	116
Räkning	0	118
Värdera	BIL/2	122
Växtlära	0	122

Hantverksfärdigheter	Grundchans	Sida
<Hantverk>	0	124

Vildmarksfärdigheter	Grundchans	Sida
Fiske	PSY/2	109
Jakt	0	111
Sjömannaskap	0	118
Speja	(PSY+SYN)/4	119
Spåra	(PSY+SYN)/4	120
Söka	(PSY+SYN)/4	121
Väderkännedom	0	122
Överlevnad	PSY/2	122

Sociala färdigheter	Grundchans	Sida
Berättarkonst	(PER+PSY)/4	107
Diplomati	0	108
Etikett	0	108
Förföra	(PER+PSY)/4	109
Förhöra	PSY/2	109
Förklädnad	0	109
Gyckla	(RÖR+PSY)/4	110
Handel	(PER+PSY)/4	110
Ledarskap	(PER+PSY)/4	113
Sjunga	(PER+PSY)/4	118
Skumraskaffärer	0	118
Skådespel	(PER+PSY)/4	118
Spel & dobbel	PSY/2	119
Supa	TÅL/2	121
Undervisning	PSY/2	121
Övertala	(PER+PSY)/4	122

Stridsvana	Grundchans	Sida
Stridsvana	0	120

Vapenfärdigheter	Grundchans	Sida
Armborst	RÖR/2	128
Båge	0	128
Dolk	RÖR/2	128
Kastklubba	RÖR/2	128
Kastkniv	RÖR/2	128
Kastspjut	RÖR/2	128
Kastyxa	RÖR/2	128
Kedjevapen	RÖR/2	128
Klubba	RÖR/2	129
Lans	RÖR/2	129
Sköld	RÖR/2	129
Slagsmål	RÖR/2	129
Slunga	0	129
Spjut	RÖR/2	129
Stav	RÖR/2	129
Stångvapen	RÖR/2	129
Svärd	RÖR/2	129
Yxa	RÖR/2	129

Språkfärdigheter	Grundchans	Sida
<Modersmål>	PSY	126
<Språk>	0	126
<Skrift>	0	126

Mystiska färdigheter	Grundchans	Sida
Alkemi	0	131
Alstra <aspekt>	0	131
Andeförnimmelse	0	–
Besvärjelse	0	131
Ceremoni	0	131
Magiförnimmelse	0	131
Ritual	0	131
Schamanism	0	–
Spådom	0	132
Teoretisk magi	0	131
Transformering	0	131

Tabell R1-63: De vanligast förekommande färdigheterna och deras grundchanser. Färdighetsgrupper anges med hjälp av vinkelparenteser '<>'.

ATT ANVÄNDA FÄRDIGHETER

Många handlingar kräver att en färdighet används. För att lyckas med denna typ av handlingar måste man först avgöra hur svår handlingen är. Därefter måste man ställa chansen mot svårigheten och slå ett svårighetsslag under färdigheten. Lyckas detta slag så lyckas också rollpersonen att använda sin färdighet.

Misslyckas eller lyckas

Om man, med alla svårighetens tärningar, slår lägre eller lika med chansen, så har man lyckats med handlingen. Slår man över chansen har handlingen misslyckats.

Om man slår det minsta möjliga (samtliga tärningar i slaget visar ett) så lyckas man alltid. Detta är en specialregel.

Svårigheten att lyckas med en handling är normalt Ob3T6, men denna chans varierar beroende på handlingens art. I beskrivningarna av de enskilda färdigheterna finns regler och exempel för hur svåra olika handlingar kan tänkas vara. Om detta inte räcker kan spelledaren alltid bestämma själv hur svår en handling är. Mycket lätta handlingar slås med Ob1T6, lätta med Ob2T6, svåra handlingar med Ob4T6 och mycket svåra handlingar med Ob5T6. Se tabell R1-64 för en sammanställning.

Vissa handlingar kan få resultat som spelaren inte vet om. Det vanligaste fallet är att rollpersonen, utan att veta om det, försöker sig på något som inte går att göra. Skulle spelaren göra tärningskastet och lyckas, skulle spelledaren bli tvungen att avslöja att handlingen inte gick att utföra. För att undvika detta misstag, bör spelledaren slå slaget dolt. Det är dessutom bra, i detta fall, att inte tala om för spelaren hur svår handlingen är.

Svårighet	Benämning på svårigheten
Ob1T6	Mycket lätt
Ob2T6	Lätt
Ob3T6	Normal
Ob4T6	Svårt
Ob5T6	Mycket svårt
Ob6T6	Extremt svårt

Tabell R1-64: Svårigheter.

Effekt

Förutom att avgöra om handlingen lyckades eller ej, så är man ibland intresserad av att veta hur bra eller dåligt det gick. Detta kallas för handlingens effekt. Det är dock inte alltid man är intresserad av detta. Är effekten av mindre betydelse skall man hoppa över den för att få upp farten på spelet. Effekten av handling är lika med skillnaden mellan chansen och svårighetsslagets resultat. Se tabell R1-65 för en formel. (Se även sidan 15 för information om hur relativ effekt fungerar.)

Exempel:

Jac har Sjunga 12 och slår ett normalt svårighetsslag på Ob3T6, vilket ger ett resultat på 10. Jac får en effekt på 2. Nästa slag visar tärningarna 15, vilket medför att effekten blir –3.

Effekt = Färdighetschans – Svårighetsslaget resultat

Tabell R1-65: Effekt av svårighetsslag.

Perfekt genomförd handling

En handling är perfekt genomförd om båda av följande villkor uppfylls (observera att det inte räcker med att bara ett av villkoren uppfylls):

(1) Alla tärningarna utfaller med '1', med undantag för högst en tärning (gäller innan eventuella Ob-omslag). Om tärningsslaget bara består av en tärning (Ob1T6) gäller att tärningen skall utfalla med '1', '2' eller '3'.

(2) Svårighetsslaget blev lägre än eller lika med chansen att lyckas (lyckat slag).

Om svårighetsslaget misslyckas, trots att det första villkoret (1) uppfylls, så blir det ingen perfekt genomförd handling och handlingen räknas som misslyckad.

Perfekta handlingar har speciella effekter. Den som övertalar lyckas exempelvis bättre än vad som var förväntat, den som slår för sin historiefärdighet får tag på mer fakta än han letade efter, den som slår för hoppa kommer längre än vanligt, och så vidare.

I vissa av färdighetsbeskrivningarna finns det beskrivet vad som händer när handlingen genomförs perfekt. I de fall där denna beskrivning saknas är det upp till spelledaren att komma på någon lämplig bonus. I kapitlet om strid finns det utförliga regler för vad perfekta anfalls- och försvarshandlingar ger för resultat under strid.

Ett perfekt slag överträffar *alltid* ett icke-perfekt motståndsslag, även om effekten är mindre.

Exempel:

Jac har färdighetschans 14 i Hoppa. Jac hoppar ner för ett tak som är fyra meter högt. Spelledaren beslutar att svårigheten är normal. Jacs spelare slår Ob3T6 och tärningarna visar på 1, 1, och 6. Eftersom alla utom en tärning utföll med '1' så finns det en klar möjlighet att Jac lyckas perfekt. Jac fortsätter och slår om sin sexa med två nya tärningar som utfaller med 3 och 5. Den totala summan blir alltså 10 (eftersom 1+1+3+5=10). Detta är under Jacs färdighetschans vilket innebär att Jac lyckas hoppa ner perfekt. Spelledaren ser besviken ut och lägger ihop regelboken som varit uppslagen på de sidor som behandlar fallskador…
Hade Jacs slag gett ett resultat som var högre än 14 (fortfarande med två ettor i det första slaget) så hade Jacs hopp från taket misslyckats och han hade troligen fallit till marken.

Fummel

En handling är fumlad om båda av följande villkor uppfylls (observera att det inte räcker att bara ett villkor uppfylls):

(1) Två eller fler tärningar utfaller med '6' vid det första tärningsslaget (innan eventuella Ob-omslag).

(2) Svårighetsslaget blir högre än färdighetschansen (med andra ord: ett misslyckat slag).

Man slår alltså först det angivna antalet tärningar. Utfaller två eller fler tärningar med '6' med en gång (innan eventuella Ob-omslag), så finns möjligheten att slaget är fumlat. Slå om sexorna som vanligt och räkna ut den totala summan. Är summan över färdighetschansen så har man fumlat, annars räknas slaget som ett lyckat färdighetsslag.

Exempel:

Jac har färdighetschans 14 i Hoppa. Han skall hoppa över en 5 meter bred ravin. Spelledaren beslutar att svårigheten blir Ob4T6. Jacs spelare slår och tärningarna visar på 6, 6, 4 och 1. Det ger en fummelrisk. Jac fortsätter och slår om sina sexor med fyra nya tärningar som utfaller med 5, 3, 2 och 1. Den totala summan blir alltså 16 – över Jacs färdighetschans, så han fumlar. Spelledaren ler elakt medan han bläddrar fram sidorna som behandlar fallskador... Hade Jacs slag visat på exempelvis 6, 6, 1 och 1, samt att summan på de omslagna Ob-slagen blivit 5, 3, 2 och 1, vilket ger en total summa på 13, skulle det räknats som ett lyckat slag och Jac hade tagit sig över ravinen.

Fummel bör också ha speciella effekter. Den som övertalar misslyckas katastrofalt och blir kanske (beroende på omständigheterna) attackerad av personen, den som slår för sin historiefärdighet hittar helt felaktig information (och eftersom spelledaren har slagit tärningarna är spelaren omedveten om att information är felaktig), den som slår för att hoppa ramlar och skadar sig. Man bör normalt inte dö av ett fummel men ibland kan det vara motiverat att skada rollpersoner som fumlar.

I de flesta färdighetsbeskrivningarna finns det specificerat vad som händer när man fumlar. Finns det ingen sådan beskrivning är det upp till spelledaren att hitta på någon lämplig effekt. I kapitlet om strid finns det utförliga regler för fummel med vapen.

Modifikationer

Om det någon gång står att en svårighetsnivå modifieras med till exempel '+Ob1T6' eller kanske '–Ob1T6', betyder det att det är själva svårighetsslaget som ändras – inte resultatet av svårighetsslaget.

Exempel:

Om en svårighet är normal (Ob3T6) för att lyckas med en färdighet och man får en nivå enklare (–Ob1T6) så betyder det att man skall slå Ob2T6 mot färdigheten, inte först Ob3T6 och sedan dra bort Ob1T6 efteråt. Man slår bara en gång för varje färdighetsslag.

Kumulativa modifikationer

Kumulativa modifikationer innebär att en svårighet modifieras av flera faktorer. Detta innebär att modifikationerna adderas ihop för att få en slutlig svårighetsnivå. De flesta svårighetsslag påverkas kumulativt av olika faktorer som till exempel av belysning, berusning, skador, utmattning, och så vidare.

Modifikationer som inte är kumulativa kan inte läggas ihop på detta sätt – man blir istället tvungen att välja vilka modifikationer som skall gälla. Observera att alla modifikationer är kumulativa om inget annat anges.

Exempel:

Om en grundläggande svårighet är exempelvis normal (Ob3T6) och man får följande modifikationer: +Ob2T6, –Ob2T6, +Ob1T6 och +Ob1T6 betyder det att den slutliga svårighetsnivån blir mycket svår (Ob5T6), eftersom Ob3T6 +Ob2T6–Ob2T6+Ob1T6+Ob1T6=Ob5T6.

Aktivt motstånd

När man utför en handling som strävar att motverka någon annans handling, säger man att färdigheten har *aktivt motstånd*. För att utröna om man lyckas eller ej, måste de båda inblandade rollpersonerna slå var sitt svårighetsslag. Den som får högst effekt har lyckats övervinna den andres motstånd och vinner därför det aktiva motståndsslaget.

Svårigheten för motståndsslag bedöms från fall till fall av spelledaren. Spelledaren kan låta de två motståndarna slå olika svårighetsslag beroende på hur svårt det är för dem att lyckas.

Den *relativa effekten* för den som lyckas är lika med skillnaden mellan den egna effekten och motståndarens effekt. Se även tabell R1-66. Reglerna för perfekt genomförd handling och fummel kan användas på normalt sätt, för varje sida individuellt.

Ett annat fall av aktivt motstånd är när någon redan tidigare har utfört en handling, som senare motarbetas av någon annan. Som exempel kan rollpersonen ha klätt ut sig till någon annan och de som känner den som rollpersonen har klätt ut sig till försöker senare genomskåda rollpersonens förklädnad. I sådana fall kan rollpersonen göra det svårare för motståndaren, genom att lägga till ett antal frivilliga svårighetsnivåer till sitt slag. Lyckas rollpersonen trots detta, så tvingas den som försöker genomskåda rollpersonen att lägga till samma antal svårighetsnivåer till sina slag. Regeln är även lämplig om flera personer försöker motverka rollpersonens handling. Vissa färdighetsbeskrivningar innehåller information om hur denna regel kan användas.

Exempel:

Kharzim och Jac sitter på ett värdshus i Tiban och bryter arm. Jac har STY 14 och Kharzim har STY 22. Eftersom armbrytning är en typisk situation som lämpar sig för motståndsslag skall båda personerna slå Ob3T6. Kharzim slår 10 som i sin tur ger Kharzim en effekt på hela 12 (ty 22–10=12). Jac slår 9. Jacs effekt blir 5 (eftersom 14–9=5). Kharzim bryter ner Jacs arm. Den relativa effekten blir 7 (eftersom 12–5=7) vilket kan ge en fingervisning om hur överlägsen Kharzim var.

Relativ effekt = Aktiv effekt – Motverkande effekt

Tabell R1-66: Relativ effekt av svårighetsslag med aktivt motstånd.

Specialiseringar

Under de flesta färdigheterna finns det en rubrik med namnet specialiseringar. En specialisering under en färdighet ger rollpersonen en mer djupgående inriktning och kunskap om ett underliggande ämne under samma färdighetstak. En köpman har kanske färdigheten Övertala med specialiseringen 'köpslå' medan en agitator, som också har färdigheten Övertala, har specialiseringen 'retorik'. Inom båda yrkerna gäller det att kunna övertala medmänniskor men genom olika sätt och finesser. En köpman med köpslå påpekar sådant som kvaliteten, det låga priset, unikheten eller sina svältande barn medan en agitator betonar sådant som grupptillhörighet eller om vi gör si eller så blir allt bättre för mänskligheten.

En specialisering kostar alltid en (1) enhet och ger en modifikation på färdighetschansen (inom det specifika specialområdet) med plus ett (+1).

Exempel:

Riddaren Tzorcelan har färdigheten Svärd 15 och specialiseringen 'storsvärd'. Det gör att han får en effektiv färdighetschans på 16 när han slåss med ett storsvärd men bara färdighetschans 15 om han brukar exempelvis ett melorsvärd.

I vissa situationer kan man ha flera specialiseringar som påverkar varandra, exempelvis under färdigheten Skumraskaffärer. Där kan man exempelvis specialisera sig på häleri och samtidigt mot en viss stad.

Exempel:

Om Jac Vobar har Skumraskaffärer 12, specialiseringarna Häleri respektive staden Camard så får han en effektiv färdighetschans på 14 om han skall försöka sälja ett stulet smycke i just Camard.

Man kan aldrig få mer än +2 i modifiering från specialiseringar. Man kan alltså max använda två specialiseringar på en och samma gång. Det är upp till spelledaren att avgöra när specialiseringar kan användas, men i de flesta fall är det ganska självklart.

Stridsvana

Det finns två värden som beräknas med hjälp av Stridsvana: VINIT och Insikt. När Stridsvana är fastställt kan dessa värden beräknas. Insikt är lika med (PSY+SYN)/10 + Stridsvana/2. VINIT är lika med (RÖR/2 + Stridsvana)/2. VINIT kan lägst vara fem (5).

Tidsåtgång [Frivillig regel]

Man kan, genom att ta längre tid på sig, höja effekten på ett färdighetsslag. Spelledaren bestämmer helt enkelt hur lång tid en viss handling tar. Vill man minska svårigheten tar det längre tid. Tabell R1-67 ger spelledaren en fingervisning. Observera att vissa handlingar inte kan påskyndas – till exempel kan man inte springa fortare än vad man klarar av, även om man ökar svårigheten. Det är upp till spelledaren att avgöra när man kan använda ovanstående frivilliga regel (i strid är det definitivt inte tillrådligt).

Exempel:

Kiyona skall klättra upp för yttermuren på ett slott. Spelledaren bedömer att det borde ta ungefär tre minuter att ta sig upp för muren och att svårigheten är mycket svår (Ob5T6). Kiyona tycker att det är klart riskabelt och eftersom hon inte har någon brådska bestämmer hon sig för att ta tolv minuter på sig, det vill säga hon ökar tidsåtgången med faktor fyra. Svårigheten blir sålunda Ob3T6 och Kiyona kommer upp på murkrönet efter tolv ganska långsamma men säkra minuter.

Tidsförbrukning	Svårighet
Halverad tidsåtgång (×0,5)	+Ob1T6
Normal tidsåtgång	–
Dubbel tidsåtgång (×2)	–Ob1T6*
Fyrfaldig tidsåtgång (×4)	–Ob2T6*
Åttafaldig tidsåtgång (×8)	–Ob3T6*

* Man kan ej sänka svårigheten under Ob1T6 och man kan inte heller sänka svårigheten till mindre än hälften så många tärningar som ingick i originalsvårigheten.

Tabell R1-67: Svårighetsmodifikationer på grund av förändrad tidsåtgång. Observera att denna regel är frivillig.

ATT HÖJA FÄRDIGHETER

Det finns ett antal olika sätt för rollpersonen att höja sina färdigheter. De fyra vanligaste sätten (och de som beskrivs med regler i detta kapitel) är erfarenhet, träning, undervisning och studier. Gemensamt för samtliga fyra sätt är att spelaren alltid slår förbättringsslag för att se om färdigheten höjs eller inte. Det är inte alla färdigheter som kan höjas med samtliga fyra metoder – exakt vilka som kan höjas med vilken metod anges i tabell R1-68. Regler för att höja attribut finns på sidan 22.

Erfarenhet

Efter varje fullbordat äventyr eller deläventyr i en kampanj får rollpersonen som regel chansen att höja färdigheter som använts under ett äventyr. På detta sätt kan rollpersonen bli bättre genom erfarenhet – en luttrad äventyrare är som regel skickligare på sina färdigheter än en nybörjare.

Kryssa färdighet

Varje gång rollpersonen lyckas med en färdighet i ett viktigt syfte kryssar man för rutan bredvid färdigheten (om den inte redan är förkryssad). Ett typiskt tillfälle för att kryssa för en färdighet är då rollpersonen lyckas perfekt med ett färdighetsslag mot färdigheten – slaget bör dock vara åtminstone normalsvårt (Ob3T6). Det är alltid spelledaren som bestämmer när spelaren får kryssa för en färdighet. Observera att man inte får kryssa i rutan om man bara gör något av ren rutin. Om det skulle råda några tveksamheter är det upp till spelledaren att avgöra om situationen var tillräcktigt viktig för att motivera ett kryss.

Förbättringsslag

Efter ett avslutat speltillfälle får spelaren slå Ob3T6 för varje färdighet som har blivit förkryssad. Blir slaget lika med eller över färdighetschansen ökar denna ett steg (+1). Det är fullt möjligt att färdighetschansen stiger över 18 på detta sätt, eftersom förbättringsslaget är obegränsat.

Exempel:
Maxander den Magnifike har lyckats använda färdigheten Etikett under en tillställning i Ashariens huvudstad Camard då Maxander var nära att göra bort sig ordentligt. Han har Etikett 12. Förbättringsslaget (Ob3T6) resulterar i ett slag på 15 (vilket är högre än 12). Maxander får därför höja sin Etikett ett steg (+1) till färdighetschans 13.

Spelledaren kan också låta spelarna slå förbättringsslag om det går ett par dagar i spelet – exempelvis om rollpersonen ligger lågt, vilar eller reser. Det är lite upp till spelledaren att bestämma när spelarnas rollpersoner skall premieras.

Istället för att slå för en färdighet kan spelaren välja att låta rollpersonen erhålla en ny specialisering. Inget tärningsslag behövs – specialiseringen erhålls automatiskt.

Krysset vid färdigheten måste alltid tas bort omedelbart efter att man har försökt höja färdigheten.

Lättlärd

Ibland är vissa färdigheter som rollpersonen kan lättlärda – vilket innebär att det är enklare för rollpersonen att höja dessa färdigheter genom förbättringsslag. Det normala är att färdigheter blir lättlärda av resultat från bakgrundstabellerna.

Förbättringsslaget för lättlärda färdigheter görs med en extra tärning (exempelvis Ob4T6 istället för Ob3T6). Detta påverkar drastiskt chansen att en färdighet höjs då man slår förbättringsslaget.

Extra förbättringsslag [Frivillig regel]

Spelledaren bör uppmuntra gott rollspel, och bör därför dela ut lite extra förbättringsslag som belöning för att spelarna skall fortsätta att rollspela bra. Dessa extra slag bör i möjligaste mån användas för att höja färdigheter som rollpersonen använder under spelet – oavsett om rollpersonen lyckats med färdigheten eller inte. Även färdigheter som fått erfarenhetskryss får höjas med extra förbättringsslag.

Avslutat äventyr eller deläventyr: 1–3 extra förbättringsslag.
Gott rollspelande: 1–2 extra slag förbättringsslag.
Bra problemlösning: 1–2 extra förbättringsslag.

Grupp	Erfarenhet	Träning	Undervisning	Studier
Rörelsefärdigheter	ja	ja	ja	ja*
Kunskapsfärdigheter	ja	–	ja	ja
Vildmarksfärdigheter	ja	ja	ja	ja*
Sociala färdigheter	ja	–	ja	ja*
Stridsvana	ja	–	ja**	–
Språkfärdigheter	ja	–	ja	ja
Hantverksfärdigheter	ja	ja	ja	ja*
Vapenfärdigheter	ja	ja	ja	ja*
Mystiska färdigheter	ja	–	ja	ja
Stridskonster	ja	ja***	ja	nej

* Förbättringsslaget reduceras dock med Ob1T6, vilket gör det svårare att höja färdigheten.
** Färdigheten kan högst höjas till nivå 5 med undervisning. *** Man måste ha nivå 10 innan man kan börja med träning.

Tabell R1-68: Sammanfattning över vilka metoder för att höja färdigheter som går att använda till olika grupper av färdigheter. Grundregeln är att alla färdigheter kan höjas med erfarenhet och nästan alla färdigheter kan höjas med undervisning och studier.

Träning

Det går att träna vissa färdigheter utan lärare. De färdigheter som går att träna är de som ingår i grupperna rörelsefärdigheter, vildmarksfärdigheter, hantverksfärdigheter och vapenfärdigheter.

Det krävs dock att rollpersonen har tillgång till nödvändig träningsutrustning och en lämplig plats att träna på. För att få chans att höja en färdighet krävs en veckas hård träning – denna tid motsvarar cirka 40 timmars träning. Det är inte absolut nödvändigt att förlägga all träning i ett sammanhängade block, men om träningen är alltför utspridd så bör spelledaren öka den totala träningstiden som behövs. Det är inte möjligt att träna färdigheter som man inte har någon färdighetschans i.

Efter träningen är genomförd får spelaren göra ett förbättringsslag med Ob2T6 (i stället för det normala med Ob3T6) för den tränade färdigheten. Förbättringsslag beskrivs i stycket om erfarenhet. Om förbättringsslaget lyckas höjs färdigheten ett steg. Misslyckas förbättringsslaget misslyckas träningen.

Undervisning

Genom att bli undervisad av en lärare så kan rollpersonen lära sig färdigheter på ett mer kontrollerat och pedagogiskt sätt. Undervisning kan användas för att lära ut alla färdigheter. Färdigheten Stridsvana kan dock högst höjas till fem (5) genom undervisning. För att lära färdigheter som saknar grundchans gäller speciella regler som beskrivs i nästa stycke.

För att eleven skall lära sig något av undervisningen måste lärare ha lika hög eller högre färdighetschans i undervisningsämnet. Dessutom krävs det att läraren har tillgång till nödvändigt undervisningsmaterial samt en lämplig plats att bedriva undervisningen på. För att få chans att höja en färdighet krävs en veckas koncentrerad undervisning – denna tid motsvarar cirka 40 timmars undervisning. Det är inte absolut nödvändigt att förlägga all undervisning under en och samma vecka, men om undervisningen är alltför sporadisk så bör spelledaren öka den totala undervisningstiden som behövs.

För att lyckas med att undervisa så måste läraren lyckas med slag mot Undervisning. Svårigheten för detta slag beror på hur många elever som undervisas samtidigt och vilka resurser läraren har i fråga om exempelvis undervisningsmaterial. För en ensam elev är det lätt (Ob2T6) att lyckas.

Lyckas slaget för Undervisning så får samtliga elever chans att höja färdigheten genom ett förbättringsslag (normal förbättringsslag med Ob3T6). Blir slaget perfekt får eleverna två förbättringsslag istället för ett. Misslyckas slaget mot Undervisning så räknas undervisningen som träning, vilket innebär att förbättringsslaget slås med Ob2T6 istället för Ob3T6. Vid fummel så lär sig eleverna ingenting.

Antal elever i klassen	Svårighet
Ensam elev	Ob2T6
2–10 elever	Ob3T6
11–30 elever	Ob4T6
31+ elever	Ob5T6
Mycket bra undervisningsmaterial	–Ob1T6
Inget undervisningsmaterial	+Ob1T6

Tabell R1-69: Svårigheter för att lyckas med slag för Undervisning.

Undervisning av nybörjare

Att lära sig en ny färdighet som saknar färdighetschans fungerar i grund och botten som vanlig undervisning. Skillnaden är bara att istället för att göra ett normalt förbättringsslag så måste spelaren lyckas med ett normalt slag (Ob3T6) under rollpersonens PSY för att rollpersonen skall få höja färdighetschansen till fem (5).

Misslyckas läraren med sitt slag för Undervisning så blir svårighetsslaget (mot PSY) svårt (Ob4T6) istället för normalt (Ob3T6).

Studier

Istället för att ha en lärare som undervisar i en färdighet är det möjligt att använda böcker eller andra skrifter med nedtecknad kunskap för att lära sig färdigheter. Stridsvana är den enda färdigheten som inte går att studera.

För att man skall kunna lära sig något från en skrift så krävs det först och främst att rollpersonen lyckats läsa och förstå texten – med någon av färdigheterna Skrift eller Språk (slå mot den färdighet som är lägst). Därefter slår man ett förbättringsslag för att se om man förstår bokens innehåll.

Om man lyckas förstå en text så får rollpersonen möjlighet att göra ett förbättringsslag med Ob3T6. Om man saknar de förkunskaper som boken förutsätter att läsaren har så reduceras förbättringsslaget till Ob2T6. Har rollpersonen en färdighetschans som är fem nivåer lägre än förkunskapskravet så reduceras förbättringsslaget till Ob1T6. Förbättringsslag beskrivs i kapitlet om färdigheter.

Kunskapsfärdigheter, språkfärdigheter och mystiska färdigheter är de tre grupper av färdigheter som lämpar sig bäst att studera. Vissa färdigheter som kräver praktisk övning eller demonstration är svårare att lära sig. Rörelsefärdigheter, vildmarksfärdigheter, sociala färdigheter, hantverksfärdigheter och vapenfärdigheter går att studera, men förbättringsslaget reduceras alltid med Ob1T6.

Så länge rollpersonen har lägre färdighetschans än bokens kunskapsinnehåll så får rollpersonen fortsätta att studera med hjälp av boken. För varje försök att lära sig något av boken krävs dock ytterligare en veckas studier, ett nytt slag för Språk/Skrift och ett nytt förbättringsslag.

Om rollpersonen fumlar ett försök att förstå en text så kommer studierna att misslyckas helt – detta innebär att rollpersonen inte får göra några fler försök att lära sig just den färdigheten från texten.

Om rollpersonens färdighetschans är lika med eller högre än textens kunskapsinnehåll så kan rollpersonen redan det mesta som texten behandlar. Det finns dock en liten chans att rollpersonen kan lära sig något ändå, men förbättringsslaget reduceras till Ob1T6. Dessutom får rollpersonen bara ett försök på sig att försöka lära sig något utöver textens kunskapsinnehåll.

Om rollpersonen saknar grundchans i färdigheten gäller samma regler som vid undervisning av nybörjare – det vill säga att man slår ett slag under PSY istället för över rollpersonens färdighetschans.

FÄRDIGHETSBESKRIVNINGAR

För att spelledaren lätt skall kunna hitta bland de olika färdigheterna så beskrivs varje färdighet i bokstavsordning i detta avsnitt. Varje färdighet beskrivs utförligt enligt en speciell mall som är samma för varje färdighet. Ibland sorteras även färdigheterna in i olika grupper – vilka dessa grupper är beskrivs i tabell R1-63. Se sidan 131 för mystiska färdigheter.

Mall för färdighetsbeskrivningar

Färdigheter skrivs alltid med stor begynnelsebokstav för att tydligt markera att det rör sig om en färdighet. Alla färdigheter beskrivs på liknande sätt. I rubriken finns färdighetens namn och dess grundchans står inom hakparenteser ' '.

På nästa rad tas alla de specialiseringar som är möjliga med färdigheten. Om en specialisering står inom vinkelparenteser '<>' innebär det att man måste välja ett specifikt ämne inom den angivna gruppen. Om specialiseringarna följs av en punkt '.' betyder det att det inte finns några fler specialiseringar än de som finns angivna, medan tre punkter '...', betyder att det finns fler och det är upp till spelledaren eller spelaren att komma på dessa.

Därefter följer en beskrivning av färdigheten, vad den används för och vilka svårighetsnivåer som är rimliga i vissa situationer. I beskrivningen anges som regel också vad som händer om man lyckas, misslyckas eller fumlar.

Akrobatik [0]

Specialiseringar: balansgång, volter, fritt fall, gå på händer...

Akrobatik omfattar gymnastiska konster och akrobatiska rörelser. Färdigheten används för att hålla balansen vid komplicerade rörelser eller då man hoppar eller faller. Fummel vid akrobatik är ofta mycket riskabelt – exakt vad som händer beror naturligtvis på vad för akrobatiska konster som utförs. Det är möjligt att använda Akrobatik istället för färdigheten Undvika, med en svårighetsökning på en nivå (+Ob1T6).

Vid fall från höga höjder kan Akrobatik användas för att landa mjukare. Om man lyckas med ett Akrobatikslag så blir skadan Ob1T6 lägre. Dessutom får man välja upp till två kroppsdelar som skall ta skada (resten av kroppsdelarna slås som vanligt). Regler för fall finns i Spelledarens guide.

Färdigheten Hoppa kan också användas på detta sätt, men man får bara använda en av färdigheterna Hoppa eller Akrobatik för att dämpa ett fall.

Anatomi [0]

Specialiseringar: <specifik typ av balsamering>, <kirurgi>...

Anatomi används i huvudsak av läkare eller nekromantiker för att balsamera, dissekera och modifiera lik. Den innehåller även kunskap om kroppens inre organ och hur man avlägsnar dessa på bästa sätt. För att skapa vissa typer av vandöda krävs det att man är kunnig i denna färdighet. Likaså finns det vissa stridskonster som kräver att man är insatt i anatomi. Har man specialiseringen 'kirurgi' inom färdigheten Anatomi är det en nivå lättare (–Ob1T6) att använda färdigheten Läkekonst när man opererar. Anatomi går att använda istället för läkekonst vid operationer, men det är dock en nivå svårare (+Ob1T6).

Astrologi [0]

Specialiseringar: himlakroppar, stjärnbilder, kalender, horoskop...

Denna färdighet ger kunskaper om himlakropparna, stjärnbilder, deras rörelser och vad man kan uttolka ur himlakropparnas positioner. Färdigheten Astrologi omfattar också den ganska outvecklade vetenskapen astronomi. Rent praktiskt kan färdigheten användas för att känna till namnet på en viss stjärnbild vilket för det mesta är lätt (Ob2T6). Dessutom kan färdigheten användas för att beräkna olika kalendariska händelser, exempelvis sommar- och vintersolstånd (Ob2T6) eller mån- och solförmörkelser (Ob4T6). Genom att tyda stjärnornas och himlakropparnas positioner kan man ta fram ett horoskop som består av en samling järtecken. För att metoden skall ge järtecken måste man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6). För att tolka järtecken måste man använda färdigheten Spådom.

Bergskunskap [0]

Specialiseringar: gruvbrytning, <specifikt område>, <specifik malm>...

Denna färdighet ger kunskaper om gruvdrift samt egenskaper hos berg och stenarter. En person med Bergskunskap vet hur man bör bära sig åt för att bedriva gruvdrift på ett effektivt sätt, hur malm- och mineralådror brukar ligga och underjordens risker.

Berättarkonst [(PER+PSY)/4]

Specialiseringar: skaldekonst, <specifik berättelse>, improvisation, sagor...

Detta ger rollpersonen förmåga att på ett levande, fängslande och intressant sätt återberätta sagor, legender och myter. För att kunna berätta om verkliga historiska händelser krävs också färdigheten Historia.

Bibliotekskunskap [0]

Specialiseringar: kända författare, kända översättare, <specifik kultur>, <specifikt bibliotek>...

Bibliotekskunskap är inte bara kunskap om vilka böcker som finns i ett bibliotek utan även i vilka bibliotek de kan tänkas finnas och i vilka utgåvor, vilka översättningar som har gjorts och hur dessa har spridits. Man känner även till olika biblioteks (i vissa fall, avsaknad av) katalogsystem.

Bokhållning [0]

Specialiseringar: <specifik bransch>, <specifikt område>, bokföring...

Denna färdighet ger kunskaper om administration och hur byråkratin fungerar, vanligtvis inom en stad. Dessutom används färdigheten för att hålla ordning på ekonomin inom en förvaltning eller företag.

Boskapsskötsel [0]

Specialiseringar: <specifik boskap>, <specifika område>, stall, mjölkning, utfodring, vallning, fösning, grisodling…

Denna färdighet ger kunskaper om hur man sköter och driver boskap. Färdigheten används också för en mängd sysslor som kan behövas för att hålla boskap – exempelvis hur man mjölkar, fångar, märker, vallar och föser den. Färdigheten Boskapsskötsel är mycket vanlig hos nomader och bland bönder.

Dansa [(RÖR+PSY)/4]

Specialiseringar: <specifik dans>…

Att kunna uppföra sig och kunna röra sig till musik har alltid varit bra om man vill imponera på andra personer. I olika kulturer är vissa danser mer värda än andra. Ett fumlat Dansaslag är mycket pinsamt och medför med stor sannolikhet att rollpersonen får se sig om efter en ny danspartner.

Diplomati [0]

Specialiseringar: <specifikt land>, medling, <specifik kultur>, förhandling, politik…

Med denna färdighet har man kunskaper om hur man förmedlar dåliga saker på ett bra sätt, förmildrar effekten av ett katastrofbud och kunskaper om medling mellan olika parter. En person med en hög färdighetschans i Diplomati kan i många fall stoppa krig och förstörelse. Denna färdighet ger insikt om hur olika kulturer bär sig åt för att lösa problem, vilka seder som gäller och vad man bör och inte bör säga till sin förhandlingspart. Observera att för att övertala krävs att man använder den till detta ändamål avsedda färdigheten Övertala.

Djurlära [0]

Specialiseringar: <specifik djurtyp>, däggdjur, fåglar, ödlor, ormar, fiskar, insekter, spindlar…

En person med färdigheten Djurlära har teoretiska eller praktiska kunskaper om djur. Praktiska kunskaper får rollpersonen genom att handskas med och studera djur. Teoretiska kunskaper har rollpersonen antagligen fått genom att läsa om djuret eller genom att pratat med personer som har sett djuret. Man vet sådana saker som vad det äter, var det håller till, sociala förhållanden, aggressivitet och annan information.

Djurträning [0]

Specialiseringar: tämja, rida in, dressyr, riddjur, hundar, fåglar…

Denna färdighet ger rollpersonen kunskaper om hur man framgångsrikt tränar ett djur till att göra det som dess ägare begär av det. Färdigheten används för att tämja ett djur så att det accepterar tränaren som dess herre, för att rida in ett djur så att det rör sig som ryttaren vill och för att träna in trick genom dressyr. Exempel på vanligt förekommande trick som djuret kan utföra på kommandon eller dirigering är: attack, vakta, sök, spåra, hämta, kom, plats och tyst. Både spelaren och spelledaren kan förmodligen komma på fler trick om det skulle behövas. Observera att det är omöjligt att exempelvis lyckas träna en kanin till att söka effektivt, rida in en gråsparv eller andra orimliga varianter som stridstränade attacksniglar. Spelledaren får vara den som bedömer vad som är möjligt och inte.

Spelledaren måste bestämma exakt hur svårt det är att träna olika discipliner. Som en grov riktlinje är det normalsvårt (Ob3T6) att träna ett växtätande djur och svårt (Ob4T6) att träna ett rovdjur. Tiden för att träna är åtminstone en dag, ibland kanske upp mot en vecka. Även träningstiden är upp till spelledaren att avgöra.

Djurträning kan också användas för att träna ett djur för strid. Ett stridstränat djur kan exempelvis anfalla fiender, deltaga i kavallerianfall och hålla rätt avstånd till en fiende. Detta tar lite mer tid än vanliga trick – vanligtvis åtminstone en månad. Stridstränade djur är vanligen mycket dyra och som djurtämjare kan man tjäna stora pengar på detta.

Etikett [0]

Specialiseringar: <specifik kultur>, <specifik samhällsklass>…

Etikett är en färdighet som ger rollpersonen insikt om hur man för sig i de högre samhällsskikten. Man vet sådana saker som vilka bestick som används till vad, hur man bjuder upp till dans och vilka frågor som anses 'korrekta' att ställa till betydande personer. Det krävs en färdighetschans på 5 för att överhuvudtaget kunna göra något utan att göra bort sig totalt i de högre samhällsklasserna. Dock så brukar överklassen vara ganska 'överseende' när det gäller outbildat 'drägg' som man mer eller mindre förväntar sig att de skall göra bort sig. Man behöver bara slå i vissa specialfall då det är väldigt viktigt att rollpersonen uppför sig ytterst korrekt, exempelvis om man skall samtala med kungen inför hovet osv.

Filosofi [0]

Specialiseringar: <specifik teori>, religiös filosofi, magifilosofi, livsfilosofi, härskarfilosofi…

Med denna färdighet har rollpersonen kunskaper om vad olika stora tänkare har för teorier om livet, döden och en hel del annat. Färdigheten ger också kunskaper om vilka grundläggande tankegångar som finns inom olika religioner, magiskolor och liknande.

I många länder, i synnerhet de med starkt religiöst förtryck, är det mycket farligt att diskutera och förespråka filosofier som går gentemot landets generella tros– eller stadsbild. De länder i Mundana som är allra mest öppna för filosofi är Eumo, Forion, Asharien, Drunok, Pereine och Ebhron. Filosofer kan ofta vara mycket intoleranta gentemot andra filosofers teorier, som inte sällan anses som irrläror eller värre.

Fingerfärdighet [RÖR/2]

Specialiseringar: fickstöld, trollerikonst, lösa knutar…

Fingerfärdighet ger rollpersonen förmågan att använda sina händer och fingrar på ett snabbt och skickligt sätt. En del gycklare kan exempelvis 'trolla' fram mynt ur folks öron och få fram bollar ur den tidigare tomma skålen. Alla dessa illusioner skapas av smidiga fingrar och kunskapen om hur man 'lurar' publiken.

Det går också att använda färdigheten för att ta knyta upp rep. Slå ett aktivt motståndsslag med Fingerfärdighet. I de flesta fall är svårigheten lätt (Ob2T6), men om det är rollpersonen själv som är bunden är det svårt (Ob4T6). Den som bundit rollpersonen använder färdigheten Fingerfärdighet (Ob2T6), Sjömannaskap (Ob2T6), hantverksfärdigheten Repslagning (Ob2T6) eller med RÖR (Ob3T6).

Man kan också använda färdigheten för att stjäla saker ur folks fickor, skära hål i penningpungar, stjäla deras ringar eller halsband. Svårigheten anges i tabell R1-70. Om slaget misslyckas så upptäcker offret, eller en person i dess närhet, stöldförsöket med alla dess följder. Lyckas slaget dröjer det lika många minuter som effekten innan offret upptäcker stölden eller så länge som spelledaren finner det lämpligt. Hur som helst har tjuven vanligen gott om tid att ta sig undan.

Situation	Svårighet
Folksamling, trängsel	Lätt (Ob2T6)
Gles folksamling, liten grupp	Normal (Ob3T6)
Helt ensam person	Svår (Ob4T6)
Något utomstående förleder offrets uppmärksamhet	–Ob1T6
Lättåtkomligt objekt (penningpung som sticker ut ur ryggsäck)	–Ob1T6
Åtkomligt objekt (penningpung, sak i handväska, halsband)	Ingen förändring
Svåråtkomligt objekt (penningpung nedstoppad i ficka, ring)	+Ob1T6
Mycket svåråtkomligt objekt (penningpung i innerficka, livrem)	+Ob2T6

Tabell R1-70: Svårigheter för fickstölder och dylikt för färdigheten Fingerfärdighet.

Fiske [PSY/2]

Specialiseringar: vattendrag, hav, sjöar, nät, håv, rev, ljuster…

Denna färdighet ger rollpersonen kunskaper hur man fiskar i olika vatten och vilka redskap som är bäst. Den ger också grundläggande kunskaper om vilka fiskar som finns var och vad som krävs för fiska just dem. Om färdigheten Fiske används som ett substitut för färdigheten Djurlära (då det gäller fiskar) så blir svårigheterna som regel en eller två nivåer högre.

Förföra [(PER+PSY)/4]

Specialiseringar: ragga, romantik, älskog…

Denna färdighet ger kunskaper om hur man ser till att stämningen blir rätt, att man ger de rätta komplimangerna eller är rätt klädd för förförelsen. Förföra kan endast utföras på personer som är eller kan bli sexuellt attraherade av rollpersonen. Det har ingen effekt alls på personer vars sexuella läggning inte alls går ihop med rollpersonen. För att lyckas krävs ett aktivt motståndsslag med Förföra mot det tilltänkta offrets PSY, PER eller något karaktärsdrag (spelledaren bestämmer vad som skall användas). Om inga speciella omständigheter råder så är svårigheten normal (Ob3T6) för både förföraren och offret. Det tar oftast en kväll att utföra färdigheten.

Förhöra [PSY/2]

Specialiseringar: brottslingar, krigsfångar, uttröttning, hot, tortyr…

Denna färdighet används för att få information ur personer som inte frivilligt vill lämna ifrån sig den. Det finns många olika sätt att förhöra en person på: man kan trötta ut sitt offer, hota med olika saker, använda våld, lova en belöning eller helt enkelt lura sitt offer. Spelledaren skall alltid slå slaget eftersom förhörsoffret kan lämna falsk information om man misslyckas eller fumlar. Spelledaren bör låta felaktig information låta så trovärdig som möjlig. Ett fumlat slag leder till att offret inte kan förhöras mer.

Färdigheten Förhöra används med aktivt motstånd – Förhöra mot offrets PSY. Får förhörsledaren högre effekt än offret släpper offret ur sig en del information (om den finns). Man får slå ett slag varje timme som man förhör sitt offer. Svårigheten är normal (Ob3T6) för både förhörare och förhörsoffer, men kan ändras med trovärdiga löften och hot.

Tänk också på att om offret har hört talas om lämpliga rykten om förhöraren (till exempel att denne är ovanligt grym mot sina offer, eller alltid håller sitt ord och så vidare) kan svårigheten för offret modifieras.

Förklädnad [0]

Specialiseringar: maskera utseende, efterlikna, motsatt kön, <specifik person>…

Förklädnad är förmågan att med kläder, förställd röst och smink förställa sitt yttre för att antingen undgå att bli igenkänd eller för att låtsas vara någon annan person. Om rollpersonen inte har någon möjlighet att kontrollera förklädnaden så bör spelledaren slå alla slag mot Förklädnad dolt.

Att bara dölja sitt eget utseende är normalsvårt (Ob3T6). Saknas maskeringsutrustning (exempelvis peruk, lösskägg eller smink) blir det en nivå svårare (+Ob1T6). Att klä ut sig till en annan ras av samma storlek gör det två nivåer svårare (+Ob2T6).

Lyckas slaget för förklädnad så ser förklädnaden trovärdig ut vilket innebär att ingen kan se att det är en förklädnad. Misslyckas slaget så får alla som studerar rollpersonen chans att slå ett normalt slag (Ob3T6) mot SYN för att upptäcka att det är en förklädnad. Om slaget fumlas så ser alla direkt att rollpersonen uppenbarligen är förklädd.

Även om slaget för förklädnad lyckas så får personer som känner rollpersonen (eller den person som rollpersonen är utklädd till) slå ett motståndsslag mot den effekt som rollpersonen fick på sitt slag för förklädnad. Svårigheten för detta slag är svårt (Ob4T6) ifall det är en ytlig bekantskap, normalsvårt (Ob3T6) för en vän eller släkting och lätt (Ob2T6) för en nära vän eller familjemedlem.

Geografi [0]

Specialiseringar: <specifikt land>, <specifikt område>, göra kartor…

Geografi ger kunskaper om hur länder ser ut, var floder rinner, hur bergen ser ut och var städerna är belägna. Exakta kartor är svåra att få tag på och den här färdigheten är därför ofta ganska osäker. Kunskaperna i Geografi är ofta bäst om områden nära hemorten. Ju längre bort från hemorten man är, desto svårare är det att veta något om området. Som regel bör spelledaren slå slag mot Geografi och lämna felaktig eller otillräcklig information om rollpersonen misslyckas.

Gyckla [(RÖR+PSY)/4]

Specialiseringar: svärdslukning, eldslukning, jonglera, skämta, pajaserier…

Att kunna Gyckla är att kunna roa sina medmänniskor med konster såsom att jonglera, göra kullerbyttor, blåsa samt sluka eld, dra skämtsamma historier osv. Observera att de olika konsterna inte är av någon högre akrobatisk kvalitet – för detta krävs färdigheten Akrobatik. Färdigheten används oftast för att tjäna pengar eller uppskattning.

Gömma [(RÖR+PSY)/4]

Specialiseringar: sig själv, föremål, kamouflage, dölja vapen, inomhus, folkmassor, stad, skog…

Gömma är en färdighet som både används för att gömma sig själv och för att gömma föremål. För att lyckas gömma något krävs alltid ett lämpligt ställe eller plats. Hur bra detta gömställe är, är den primära faktorn som bestämmer hur svårt det är att lyckas.

Om rollpersonen inte har möjlighet att kontrollera hur bra gömstället är så bör spelledaren slå slaget för Gömma och på så sätt hålla spelaren omedveten om han är väl dold eller ej. Effekten på slaget för Gömma används för ett aktivt motståndsslag om någon försöker upptäcka det dolda (exempelvis med färdigheterna Söka, Speja eller attributet SYN). Den effekt som Gömmaslaget gav används för varje motståndsslag för att försöka upptäcka det dolda. Om slaget för Gömma fumlas så är

föremålet eller personen väl synlig och inget slag behövs för att upptäcka föremålet eller personen.

Tiden för att använda färdigheten Gömma varierar från fall till fall. Det tar nästan ingen tid att gömma sig i ett buskage, medan det tar lite mer tid att gömma sig i en lövhög som man måste gräva ner sig i.

Handel [(PER+PSY/4)]

Specialiseringar: <specifikt land>, <specifik bransch>, försäljning, inköp, frakt…

Färdigheten ger kunskaper om hur man bedriver handel genom att köpa och sälja varor. Den är användbar för att hitta köpare och personer som är intresserade av att investera i handelsexpeditioner. Den är också användbar för att veta var olika handelsvaror är billiga och var efterfrågan är stor. För att förhandla om pris måste man dock använda färdigheterna Övertala och Värdera, gärna med specialiseringen köpslå.

Heraldik [0]

Specialiseringar: <specifik ätt/klan/familj>, <specifikt land>, vapensköldar, fanor, flaggor, symboler…

Ger rollpersonen kunskaper om vilka vapensköldar, fanor och symboler som olika familjer har. Färdigheten kan också specialiseras mot flaggor för att använda signalflaggor och känna igen flaggor som fartyg använder. Färdigheten ger också kunskaper om hur man på ett korrekt sätt beskriver en vapensköld. Det ger dock inte kunskaper hur man praktiskt tillverkar en egen vapensköld, för det krävs en hantverkare med hantverksfärdigheten Härold.

Historia [0]

Specialiseringar: <specifika länder>, <specifika tidsåldrar>…

Historia används för att veta vad som hände för länge sedan. I Mundana är historiekunskaper till stor del baserad på legender, myter och sagor men även skriftliga dokument. Färdigheten Historia används då rollpersonen försöker komma ihåg hur det låg till förr i tiden. Färdigheten kan också användas för att söka efter historiska fakta i böcker. Spelledaren bör alltid slå för färdigheten. Vid fummel ges felaktig men trovärdig information.

Hoppa [RÖR/2]

Specialiseringar: högt, långt, landning…

Färdigheten används både för att hoppa långt, hoppa upp och för att landa på bästa sätt vid hopp från höga höjder. Vanligen behöver man inte slå något färdighetsslag för att hoppa. Men vid kritiska situationer och vid stora längder kan detta vara nödvändigt.

Vid fall från höga höjder kan Hoppa användas för att landa mjukare. Om man lyckas med ett Hoppaslag så blir skadan Ob1T6 lägre. Färdigheten Akrobatik kan också användas på detta sätt, men man får bara använda en av färdigheterna Hoppa eller Akrobatik för att dämpa ett fall.

För längdhopp med springande ansats gäller att det är mycket lätt (Ob1T6) att hoppa upp till den egna kroppslängden, normalsvårt (Ob3T6) att hoppa upp till den dubbla kroppslängden och mycket svårt (Ob5T6) att hoppa upp till den trefaldiga kroppslängden. Om man hoppar stillastående utan ansats blir alla hopp en nivå svårare (+Ob1T6). Den maximala möjliga hopplängden begränsas dessutom till den dubbla kroppslängden. Tar man extra lång ansats och spurtar (det tar minst två rundor att komma upp i denna fart) så blir alla hopp en nivå enklare (–Ob1T6). Se även tabell R1-71.

Om slaget misslyckas kommer man inte lika långt som man tänkt sig – sträckan minskar med 25 centimeter per negativt effektsteg. Man kommer aldrig kortare än en fjärdedel av vad som var avsett. Om något slag fumlas så misslyckas hoppet kapitalt – rollpersonen kommer högst halva sin kroppslängd framåt och faller dessutom.

Exempel:

Jac Vobar är 185 cm lång. Han skall hoppa över en tre meters ravin, med en kort ansats. Sålunda behöver han hoppa 2 × sin kroppslängd (185 × 2 = 370 cm). Han slår Ob3T6 och misslyckas med två i negativ effekt – sträckan minskas med 50 cm (2 × 25 cm) till 320 cm, så han klarar det ändå!

Hoppets längd	Svårighet
Upp till och med (Kroppslängd × 1)	Ob1T6
Upp till och med (Kroppslängd × 2)	Ob3T6
Upp till och med (Kroppslängd × 3)	Ob5T6*
Stillastående	+Ob1T6
Springande	–
Spurtande	–Ob1T6

* Går ej att utföra stillastående.

Tabell R1-71: Svårigheter för längdhopp med färdigheten Hoppa.

Jakt [0]

Specialiseringar: flå djur, stycka djur, hantera fällor, <specifikt djur>…

Denna färdighet används för att jaga och lägga ner villebråd. Den ger kunskap om var man kan hitta byte, hur man bäst överraskar, dödar, rensar och flår djuret. Färdigheten kan däremot inte användas för att smyga sig fram och för att nedlägga bytet. Ju bättre man är på att jaga desto större chans är det att man hittar villebråd. Spelledaren bestämmer svårigheten att hitta villebråd i det specifika området. Vanligen är svårigheten normal (Ob3T6) men i djurtäta områden kan den minska till lätt (Ob2T6) eller mycket lätt (Ob1T6). Tvärt om är det i områden som är fattiga på djur, exempelvis öknar och andra ogästvänliga trakter.

Antingen så jagar man med båge eller med snaror mot mindre djur som kanin medan fällor används mot större djur som exempelvis björn och människor. Vanligtvis kombinerar man Jakt med Spåra, Smyga och någon form av vapenfärdighet (ofta båge eller spjut).

Jordbruk [0]

Specialiseringar: <specifik gröda>…

Ger kunskaper om hur man på bästa sätt sår och vilka grödor som passar bäst med jorden. Ett lyckat slag ger normal utdelning och eventuellt ett överskott som baseras på effekten, ju större effekt desto mer överskott. Ett misslyckat slag gör att familjen nästan svälter medan ett fummel medför att så gott som hela skörden förstörs av någon anledning som exempelvis torka, missväxt, slagregn, röta eller skadedjur. Spelledaren bestämmer vad som händer.

Kasta [RÖR/2]

Specialiseringar: <specifika objekt>…

Denna färdighet används för att kasta saker, exempelvis stenar, bollar och utrustning. Observera att det finns speciella färdigheter för olika typer av kastvapen. Vill man använda färdigheten Kasta för kastvapen så blir det en nivå svårare att lyckas (+Ob1T6). Svårigheten att kasta ett objekt beror på objektets natur och avståndet till målet. Ju tyngre ett föremål är, desto svårare är det att träffa. Om föremålet som kastas väger mer än ett kilo så beräknas avståndet om genom att dividera det ordinarie avståndet med föremålets vikt i kilogram. Se tabell R1-72.

Exempel:

Kiyona hivar iväg en femkilos stol mot ett tillfälligt hatobjekt. Kiyona har STY 12 och skulle haft avståndsgränserna 6–12–24–36m för ett enkilos föremål, men avståndsgränserna divideras med fem och blir istället 1–2–4–7m.

Avstånd*	Svårighet
Upp till (STY/2) meter	Kort (Ob2T6)
Upp till (STY) meter	Normalt (Ob3T6)
Upp till (STY × 2) meter	Långt (Ob4T6)
Upp till (STY × 3) meter	Extremt långt (Ob5T6)

* Dividera detta avstånd med föremålets vikt om det överskrider ett kilogram.

Tabell R1-72: Svårigheter för färdigheten Kasta.

Klättra [RÖR/2]

Specialiseringar: väggar, träd, bergsklättring, is, rep…

Denna färdighet täcker alla slags klättringar. Svårigheten i klättringen beror på vad det är man skall klättra uppför. Spelledaren avgör från fall till fall då omständigheterna kan vara väldigt varierande. Spelledaren bör ha i åtanke väderleken, materialet som klättras på, dess lutning och hur stor möjlighet det är att få grepp. Om man har ordentlig klätterutrustning blir det en nivå enklare (–Ob1T6). För riktigt höga och svårforcerade objekt såsom murar och träd där man inte kan ta grenarna till hjälp kan spelledaren besluta att det krävs ett visst antal klättringsslag för att komma upp. Exempelvis ett slag per var femte meter. Om man misslyckas med färdigheten betyder det inte nödvändigtvis att man faller, utan bara att man inte kommer vidare. Om man inte kommer vidare får man slå ett andra slag mot Klättra för att hitta en ny väg. Misslyckas även detta andra slag måste man slå ett tredje slag mot Klättra för att ta sig tillbaka. Misslyckas detta tredje slag så faller man. Ett fummel på något slag innebär ett omedelbart fall. Man tar en eller flera krosskador av att falla, enligt tabellen för fallskada. Observera att detta är riktlinjer för hur färdigheten skall användas – spelledaren bör ibland anpassa reglerna så att de passar den aktuella situationen.

Klättring är en mycket utmattande aktivitet. Varje runda som rollpersonen klättrar eller hänger med händer så får rollpersonen en poäng (+1) Utmattning. Om rollpersonen samtidigt gör andra handlingar så kan fler poäng utmattning erhållas. Varje poäng utmattning markeras med ett kryss i Uttmattningssektionen. Hur utmattning fungerar beskrivs i mer i Spelledarens guide.

Krigsföring [0]

Specialiseringar: strategi, taktik, organisation, partisankrig, lägeruppförande, belägring, fältslag, bordning…

Denna färdighet ger teoretiska kunskaper om strategi, taktik och understöd för militära enheter då dessa utnyttjas i krig. Denna färdighet ger överblick över läget och bra idéer om vad som skulle kunna göras. Den kan även användas för att förutsäga vad fienden skall ta sig till härnäst. Tillsammans med Ledarskap gör denna färdighet en effektiv stridsledare. Observera att färdigheten Krigsföring inte kan ersätta Ledarskap. Fummel då man använder Krigsföring kan orsaka katastrofala missbedömningar och svårighetsslaget för färdigheten bör alltså göras av spelledaren.

Observera att färdigheten Stridsvana kan användas som ersättning för Krigsföring, men bara i mindre strider eller småskaliga situationer. Svårigheten då Stridsvana används istället för Krigsföring blir en nivå svårare (+Ob1T6) i dessa situationer.

Krigsmaskiner [0]

Specialiseringar: ballista, katapult, trebuchet, stormbock, murbräcka…

Färdigheten Krigsmaskiner ger kunskap om hur man laddar och avlossar en krigsmaskin. Färdigheten ger också kunskap om krigsmaskinens verkan mot olika mål. Dessutom gör färdigheten att man vet hur man transporterar och underhåller krigsmaskinen, men färdigheten ger dock ingen kunskap om hur man bygger en krigsmaskin, då detta är ett hantverk (se hantverksfärdigheten Krigsmaskinsbyggare).

Kulturkännedom [0]

Specialiseringar: <specifikt land/ras/kultur>…

Denna färdighet beskriver kunskaper om människan, olika kulturer, olika raser och hur man lever i olika länder. Färdigheten kan till exempel användas om rollpersonen besöker ett främmande land med andra sedvänjor. Spelledaren avgör hur svårt det är att få fram den rätta informationen, och slår slaget dolt. Vid fummel bör spelledaren hitta på felaktig men trovärdig information att förmedla till spelarna.

Köra vagn [RÖR/2]

Specialiseringar: stridsvagn, tvåhjulig kärra, fyrhjulig vagn…

Denna färdighet gör att man kan framföra en vagn på ett säkert sätt. Färdigheten ger också grundläggande kunskaper om hur man tar sig igenom besvärlig terräng. Färdighetsslag används vid långa färder med vagn. Färdighetsslag krävs också i pressade situationer – exempelvis då en vagn används i strid, om ett barn rusar ut i gatan, man kör i snöstorm eller om någon försöker strypa föraren. Färdigheten ger också en viss kunskap om skötsel av vagn och dragdjur. Ett fummel i en pressad situation kan knäcka en axel på vagnen eller skada ett dragdjur – resultatet är i alla fall att vagnen inte kan användas.

För långa färder med vagn och dragdjur gäller speciella regler som är snarlika dem som gäller för marscher. Under normala omständigheter och i normal takt kan man köra 36 km på 12 timmar. Då man kör längre sträckor kommer både dragdjuret och passagerarna att bli utmattade. Snabbare färder gör det möjligt att ta sig fram längre på kortare tid, men med högre utmattning. Det är också möjligt att forcera färden för att ta sig fram riktigt snabbt. Tabell R1-73 och 74 anger några hastigheter som man kan köra (tid för kortare raster är inräknad).

Resenärens utmattning	Utmattning*	Max resa**
Normal körning (3 km/h)	1 / h	12 h, 36 km
Snabb körning (5 km/h)	2 / h	10 h, 50 km
Forcerad körning (10 km/h)	3 / h	8 h, 80 km

* Avser långtidsutmattning för resenären.
** Avser maximal restid och sträcka för varje färdighetsslag.

Tabell R1-73: Resenärens utmattning för olika hastigheter.

Dragdjurets utmattning	Utmattning*	Max resa**
Normal körning (3 km/h)	3 / h	12 h, 36 km
Snabb körning (5 km/h)	5 / h	10 h, 50 km
Forcerad körning (10 km/h)	7 / h	8 h, 80 km

* Avser dragdjurets långtidsutmattning. Observera att dragdjuret får extra utmattning om vagnen är överbelastad.
** Avser maximal restid och sträcka som är möjlig för varje färdighetsslag.

Tabell R1-74: Dragdjurets utmattning för olika hastigheter.

Situation under längre resor	Svårighet
Grundsvårighet för långa resor	Ob3T6
Lätt terräng (plan mark, väg, bred stig)	–Ob1T6
Jobbig terräng (uppför, snårig, sank)	+Ob1T6
Oläkt blessyr på dragdjuret*	+Ob1T6
Skador (både dragdjuret och föraren)	+Smärta*
Långtidsutmattning (hos både dragdjuret och föraren)	+Utmattning**
Överbelastning (vagnens last)	+Belastning***

* Avser blessyr som erhållits från tidigare resor.
** Avser den modifikation som erhålls ur Utmattningssektionen.
*** Avser den modifikation som dragdjuret erhåller.

Tabell R1-75: Svårigheter för att köra vagn en längre sträcka.

Varje dag man skall färdas längre sträckor med vagn och dragdjur skall ett slag för färdigheten Köra vagn slås. Grundsvårigheten är normal (Ob3T6), men kan modifieras i ett antal olika situationer. Svårigheten och svårighetsmodifikationerna anges i tabell R1-75.

Lyckas slaget kör man den önskade sträckan utan att något missöde inträffar. Långtidsutmattning för både dragdjur och passagerare ökar dock beroende på hur snabbt man körde. Observera att långtidsutmattning kan bli högre om vagnen är överlastad (se regler om belastning).

Misslyckas slaget så blir dagsetappen kortare än tänkt. Den maximala restiden minskas med en timme per poäng negativ effekt som slaget fick. Naturligtvis kan restiden aldrig bli negativ. Dessutom kommer dragdjuret att få lättare blessyrer som göra nästa dags körning blir en nivå svårare (+Ob1T6). Dessa lätta blessyrer försvinner efter ett dygns uppehåll från dragande.

Ett perfekt slag gör att långtidsutmattningen halveras. Ett fummel innebär dels att man inte kan köra lika lång tid (se effekten av ett misslyckat slag) och dels att dragdjuret skadar sig – djuret får Ob1T6 poäng Trauma och måste dessutom slå både Chockslag och Dödsslag.

Det är självklart möjligt att försöka köra längre än den grundsträckan. Man gör då helt enkelt ett nytt slag efter man kört en sträcka. Observera att svårigheten för detta slag ökar beroende på den utmattning som erhållits från den ordinarie restiden.

Lagkunskap [0]

Specialiseringar: <specifikt område>, rättskipning, handelsrätt, brottsrätt, krigsrätt…

Denna färdighet ger rollpersonens kunskap om lagen och rättsväsendet. Den kan användas för att ta reda på allt som står i lagboken, samt prejudikat och hur rättsprocessen fungerar. Spelledaren avgör hur svårt det är att få fram den rätta informationen, och slår slaget dolt. Vid fummel ges felaktig men trovärdig information.

Ledarskap [(PER+PSY)/4]

Specialiseringar: militär, by, klan, stam…

Ledarskap är en färdighet som används för att få personer att lyda order och inge dem en lojalitet gentemot rollpersonen. Färdigheten är användbar när det gäller att ta kommandot i krissituationer och när rollpersonen har underlydande som rollpersonen kommenderar. Svårigheten är vanligtvis lätt (Ob2T6) när det gäller att kommendera folk som ser personen som sin ledare och svår (Ob4T6) när det gäller att kommendera okända. Slå ett aktivt motståndsslag med Ledarskap mot den underlydandes VIL eller något annat lämpligt värde. Ett misslyckat slag innebär att de man försöker leda inte gör som man säger eller anser sig skyldiga någon lojalitet. Fummel innebär ordervägran eller respektlöst beteende.

Låsdyrkning [0]

Specialiseringar: hasplås, kistlås, tillhållarlås, kolvlås, fällor, improviserad utrustning…

Denna färdigheten används för att öppna lås utan den rätta nyckeln. Det är nästan alltid nödvändigt att ha någon typ av utrustning för att dyrka upp ett lås.

Svårigheten att dyrka upp ett lås varierar beroende låsets typ och vad för utrustning som används. Om man har rätt utrustning så gäller som regel följande svårigheter: hasplås är enkla (Ob2T6), kistlås är normalsvåra (Ob3T6), tillhållarlås är svåra (Ob4T6) och kolvlås är mycket svåra (Ob5T6).

Med rätt utrustning kan man ofta dyrka upp ett lås på en minut (15 rundor). Man kan försöka att dyrka snabbare, men varje halvering av tiden gör det en nivå svårare (+Ob1T6). Lyckas man så öppnas låset. Misslyckas man så förblir låset stängt, men rollpersonen får dock försöka igen – varje extra försök blir dock en nivå svårare (+Ob1T6). Ett fummel innebär att dyrken fastnar i låset eller att låset på något annat sätt går sönder i låst läge.

Låsdyrkning kan också användas för att hitta och desarmera fällor som i vissa fall kan finnas inbyggda i låsen. Observera dock att detta inte är speciellt vanligt.

Läkekonst [0]

Specialiseringar: vård, lägga förband, bota sjukdom, kirurgi…

Läkekonst används för att vårda skadade och sjuka personer. Färdigheten ger kunskap om hur man förbinder sår, tillser snabbare läkning och lindrar smärta. Dessutom kan man utföra enklare kirurgiska ingrepp om man har specialiseringen kirurgi. Läkekonst används också för att fastställa orsaker till sjukdomar och förgiftningar. Denna färdighet är inte endast vanlig hos helare och läkare utan även hos soldater och andra som riskerar skador i sitt arbete. Mer om färdigheten finns att läsa i läkningsreglerna i Spelledarens guide.

Vård: Ett lyckat slag för Läkekonst är nödvändigt om en skadad rollperson skall kunna anses som omvårdad. Under normala omständigheter är svårigheten normal (Ob3T6). Om man har tillgång till en vårdinrättning med mer än en vårdare, som har tillgång till örter och mediciner och så vidare så kan det istället bli lätt (Ob2T6) att lyckas. Om försvårande omständigheter råder så kan slaget naturligtvis bli svårare. Exempel på försvårande omständigheter är kyla, hetta, fuktighet, hunger, törst och sömnbrist.

Lägga förband: Med hjälp av tygtrasor eller liknande kan man lägga ett bandage över ett blödande sår. Detta kräver ett lätt slag (Ob2T6) mot Läkekonst, tar fem (5) rundor (vilket motsvarar 20 sekunder) och minskar blödningstakten med Ob1T6 poäng. Det går högst att använda ett bandage per blödande sår. Tryckförband kan läggas på kraftiga blödningar med hjälp av tygtrasor och något hårt föremål. För att lyckas krävs det ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Läkekonst. Ett tryckförband tar 15 rundor (motsvarande en minut) att lägga och minskar blödningstakten med Ob2T6 poäng. Observera att det inte är möjligt att lägga tryckförband på halsen eller bröstkorgen. Lyckas slaget så fungerar bandaget eller tryckförbandet från och med den runda som det blir klart. Misslyckas slaget händer ingenting, förutom att man har slösat utrustning och tid. Fumlar man ökar blödningstakten med en poäng (+1) och de bandage som användes måste kasseras. Även om man misslyckas eller fumlar så får man alltid försöka igen med ett nytt bandage. Ett perfekt slag innebär att tiden att stoppa blödningen halveras samt att blödningstakten minskas med ytterligare Ob1T6.

Sy ihop såret: Med hjälp av nål och tråd kan en kunnig individ sy ihop ett sår. Svårigheten är normal (Ob3T6) mot Läkekonst. Att sy ett sår tar 10 rundor (40 sekunder) och det minskar temporärt Blödningstakten med effekten av slaget plus Ob3T6 poäng. Det går bara att sy ihop ett sår en gång. Efter man har sytt ihop ett sår kan man även lägga ett bandage eller tryckförband över såret – detta kan sänka Blödningstakten ytterligare.

Bränna ihop såret: Genom att använda exempelvis ett glödgat järn eller upphettat knivblad kan man bränna igen blödande sår. Detta är oerhört smärtsamt och varje försök tillfogar offret 2 kryss Trauma och Ob2T6 kryss Smärta. Varje lyckad bränning minskar Blödningstakten med effekten av slaget plus Ob1T6. Mer om detta i Spelledarens guide

Bota sjukdom: Färdigheten Läkekonst kan användas för att bota och förebygga sjukdomar. Exakt vad som gäller beskrivs i reglerna om sjukdomar.

Kirurgi: Färdigheten Läkekonst kan används för att operera skador, inre blödningar och sjuka organ. Kirurgi är vanligen rätt så ovanligt och få överlever dessa komplicerade ingrepp. Har man färdigheten Anatomi specialiserad mot kirurgi är alla läkekonstslag en nivå enklare (–Ob1T6). Exakt vad som gäller finns beskrivet i Spelledarens guide.

Marsch [TÅL/2]

Specialiseringar: <specifik terrängtyp>, forcerad…

Varje dag man skall färdas längre sträckor med mycket packning och i hög takt skall ett slag för Marsch slås. Grundsvårigheten är normal (Ob3T6), men kan modifieras i ett antal olika situationer som anges i tabellen för olika situationer under marsch (tabell R1-77).

Lyckas slaget kommer man den önskade sträckan utan att något missöde inträffar. Rollpersonens Långtidsutmattning ökar dock beroende på vilken typ av marsch som genomfördes (långtidsutmattningen för marsch anges i tabell R1-76). Observera att långtidsutmattning kan bli högre om rollpersonen är överbelastad (se regler om belastning).

Misslyckas slaget orkar man inte marschera lika lång tid som annars skulle ha varit möjligt. Den maximala restiden minskas med en timme per poäng negativ effekt som slaget för Marsch fick. Naturligtvis kan restiden aldrig bli negativ. Dessutom kommer rollpersonen att få skavsår (eller likvärdiga problem). Effekten av att ha skavsår är att nästa dags eventuella marsch blir en nivå svårare (+Ob1T6). Skavsår försvinner efter ett dygn om man inte anstränger sina fötter genom marschering eller liknande ansträngande aktivitet.

Typ av marsch	Utmattning*	Max resa**
Normal (3 km/h)	3 / h	12 h, 36 km
Snabb marsch (4 km/h)	4 / h	11 h, 44 km
Forcerad marsch (5 km/h)	5 / h	10 h, 50 km

* Avser långtidsutmattning. Observera att man får extra utmattning om man är överbelastad.
** Avser maximal restid och sträcka för varje färdighetsslag.

Tabell R1-76: Resenärens utmattning vid olika marschtakter.

Situation under marsch	Svårighet
Grundsvårighet	Ob3T6
Lätt terräng (plan mark, väg, bred stig)	–Ob1T6
Jobbig terräng (uppför, snårig, sank)	+Ob1T6
Skavsår och lättare kramp	+Ob1T6
Skador	+Smärta*
Ej återhämtad långtidsutmattning	+Utmattning**
Överbelastning	+Belastning***

* Avser den modifikation som erhålls ur Smärtsektionen.
** Avser den modifikation som erhålls ur Utmattningssektionen.
*** Avser den modifikation som erhålls då man är överbelastad.

Tabell R1-77: Svårigheter att lyckas marschera vid olika situationer.

Ett perfekt slag gör att långtidsutmattningen från marschen halveras. Ett fummel innebär dels att man inte orkar resa lika lång tid (se effekten av ett misslyckat slag) och dels att man skadar sig. Rollpersonen får Ob1T6 poäng Trauma och måste dessutom slå både Chockslag och Dödsslag.

Det är självklart möjligt att försöka marschera längre än den normala sträckan. Man gör då helt enkelt ett nytt slag för en ny sträcka (enligt tabell R1-76). Observera att svårigheten för detta slag ökar beroende på den utmattning som rollpersonen har fått från den ordinarie restiden. Man bör ignorera att slå slag för marsch om rollpersonerna färdas i lätt terräng och inte försöker ta sig allt för stora sträckor åt gången.

Matlagning [PSY/2]

Specialiseringar: <specifik maträtt>, husmanskost, värdshusmat, gourmétmat, jargiska köket, sabriska köket, cirefaliska köket, trosskok, vildmarksmatlagning…

Färdigheten Matlagning används för att laga mat på ett acceptabelt och välsmakande sätt. Normalt krävs inga färdighetsslag för att laga mat, men kan användas om man vill veta hur välsmakande maten blev. Färdighetsslag för matlagning kan också krävas då man är mån om att maten blir lyckad, exempelvis om man arbetar som kock.

Svårigheten att laga mat beror på hur komplicerad maträtten är, hur bra råvaror rollperson har och vilken utrustning som finns tillgänglig. Att laga enkel mat är för det mesta lätt (Ob2T6), men spelledaren kan bestämma svårigheten från fall till fall. Ett misslyckat slag för Matlagning innebär att maten blev ätlig, men inte speciellt god. Ett fumlat slag innebär att maten blir oätlig. Ett lyckat slag innebär att maten blir god och ett perfekt slag att den blir makalöst god. Det finns vissa kryddor och hemliga recept som kan sänka svårigheten i matlagning med en nivå (–Ob1T6).

Metallurgi [0]

Specialiseringar: <specifik metall>, <specifik legering>, <specifik bearbetningsmetod>…

Denna färdighet ger kunskaper om hur man framställer metaller, hur man framställer legeringar, hur man gjuter samt hur man härdar genom värmebehandling, släckning och hamring. Färdigheten Metallurgi är teoretisk och omfattar exempelvis kunskaper om vilka andelar som olika legeringar består av, vilka temperaturer som metaller smälter vid och hur länge legeringar skall vara inne i härden för att få önskade egenskaper. Färdigheten Metallurgi ersätter inte hantverksfärdigheterna Grovsmed eller Bergskunskap.

Musik [0]

Specialiseringar: <specifikt instrument>, <specifikt musikstycke>, marschmusik, folkmusik, hovmusik, religiös musik, ballader, notskrift, komponera, improvisera…

Denna färdighet används för att spela melodier på instrument såväl som att komponera egna stycken. Färdigheten är alltid inriktad på en instrumentgrupp. De tre vanligaste grupperna är sträng-, blåsinstrument och slagverk. För att lära sig en ny instrumentgrupp måste man köpa färdigheten för denna nya grupp. Svårigheten att spela ett instrument beror helt och hållet på hur komplicerat musikstycket är – enklare melodier kan vara mycket enkla (Ob1T6) att spela, lite mer komplicerade stycken är normalsvåra (Ob3T6) och riktigt komplicerade tonskapelser kan vara mycket svåra (Ob5T6). Spelledaren (eller Spelaren) kan själv bestämma hur svårt ett visst musikstycke är.

Ett lyckat slag för Musik innebär att allt går som det skall, med enbart mindre misstag som en lekman inte upptäcker. Ett perfekt slag gör att inga som helst misstag görs. Ett misslyckat slag gör att flera fel görs som även en lekman kan upptäcka utan svårighet. Ett fumlat slag gör att musiken misslyckas helt och att musikern kommer av sig.

Navigation [0]

Specialiseringar: specifika farvatten, specifika instrument…

Färdigheten används för navigation. Till skillnad från sjömannaskap, där man navigerar efter landmärken och ruttböcker, går man efter stjärnornas lägen, sjökort och tabellsamlingar. Sjömannaskap är alltså mer en praktisk kunskap, medan Navigation är mer vetenskaplig. Observera att för att framföra ett segelfartyg så krävs naturligtvis besättning som har både Sjömannaskap och Navigation.

Ockultism [BIL/2]

Specialiseringar: gudar, religioner, ritualmagi, besvärjelser, schamanism, alkemi, <specifika religioner>, <specifika sekter>…

Ockultism är en kunskapsfärdighet som ger en relativt objektiv kunskap om religion, magi och schamanism. Färdigheten ger exempelvis kännedom om gudar, religioner, kulter, ceremonier, ritualer, besvärjelser, schamanism, alkemi och andra mystiska händelser. Den ger även en insikt i folktro och till en viss del sägner. Observera att ockultism inte ger någon som helst förmåga att utföra ceremonier, ritualer, alkemi, schamanism eller besvärjelser.

Musik i Mundana

Mundana är en stor värld och musiken skiljer mycket mellan de olika kulturerna.

Här ges en liten överblick över vad man kan uppleva (och som bard uppföra) beroende på varifrån man kommer och var man befinner sig.

Cirefaliska samväldet: Den cirefaliska musiken har som uppgiften att informera folket om moraliska betänkligheter, brott och straff. Den har syftet att vara karaktärsdanande och tar upp saker som man normalt inte pratar om, otrohet, incest (mellan barn och föräldrar), hädelse och kätteri. Cirefaliska musikskapare (i alla fall de av klass) arbetar utifrån matematiken snarare än örat då de skapar olika tonskalor då de anser att detta är den sanna vägen till musik.

Consaber & Asharinahalvön: I Consaber och Asharina har man en mycket likvärdig musikalisk tradition. Musik förekommer vanligen på alla större tillställningar, giftermål, marknader, förlovningar och festkvällar på större värdshus. De flesta musiker är kringvandrande trubadurer som sjunger och spelar visor för att roa folket och tjäna sitt uppehälle. Visorna är vanligen sagobetonande med berättelser om hjältar, drakar, jungfrur, legender och helgon.

Jargiska kejsardömet: I det jargiska kejsardömet är musiken mycket lik den i Consaber och på Asharinahalvön. Däremot är influenserna av kyrkans stämsång betydligt mer vanligt hos jargiska trubadurband än någon annanstans. Lyror, harpor, och även bjällror är mycket vanliga hos barder. Dock är det ovanligt med blåsinstrument då trubadurerna föredrar att alla sjunger och ger kraft och variation åt sången.

Thalamur: Thalamur är kanske det rike på Mundana som har den rikligaste och mest annorlunda musiktraditionen. Det finns många olika typer av visformer och folket sjunger ofta och mycket. I de större städerna finns särskilda festhallar där nostra framförs av sångare som har nått en teknisk briljans. Nostrasången har väldigt lite rytm och är heller inte särskilt bunden till strofer, verser och refränger. Den används däremot till för att berätta en historia, vanligen om episka krig, fallna hjältar och sorgefyllda tragedier. Nostra framförs ofta många sångare, dekor och ett flertal musiker.

Västlanden: Musikfloran i västerländerna är särskilt riklig i Mûhad där man har en lång musikalisk tradition. Västerländsk musik är antingen enstämmig med instrumentala ackompanjemang, då är sångerna vanligen berättelser i hyllning till naturen, stora hjältar, härskaren eller gudar. Musiken har ett väldigt karaktäristiskt läte då många av instrumenten inte existera någon annanstans på Mundana. Grunden för melodierna är att de är uppbyggda med en magisk kosmologisk innebörd som varieras och bildar grunden för musikernas improvisation.

Rida [RÖR/2]

Specialiseringar: manövrering, rytterianfall, långritt, <specifikt typ av riddjur>, <specifikt riddjur>...

Denna färdighet ger kunskap om att rida en speciell typ av riddjur, i de flesta fall hästar. Tärningsslag för färdigheten Rida behövs dels då man rider längre sträckor och dels då man skall försöka manövrera riddjuret, framför allt under strid, men exempelvis även vid hopp över raviner och liknande.

För att kunna utföra någon typ av manövrering av ett riddjur så krävs det att riddjuret har blivit tränad för just den typen av manöver. Hur man tränar djur beskrivs under färdigheten Djurträning på sida 108. Spelledaren bestämmer hur svår en speciell manövern är. Som hjälp anges i tabell R1-78 ett antal typiska manövrer som kan utföras med riddjur, samt hur svåra dessa manövrer är.

För långa ritter gäller speciella regler som är snarlika dem som gäller för marscher. Under normala omständigheter och i normal takt kan man rida 48 km på 12 timmar. Då man rider längre sträckor kommer både riddjuret och ryttaren att bli utmattad. Snabbare ritt gör det möjligt att ta sig fram längre på kortare tid, men med högre utmattning. Det är också möjligt att forcera ritten för att ta sig fram riktigt snabbt. I tabell R1-79 och R1-80 finns några hastigheter angivna som rollpersonen kan rida i med ett riddjur. I tiderna för alla sorters ritt är tid för rast inräknad. Vanligt är att man tar fem till tio minuter rast per timme.

Varje dag man skall rida längre sträckor skall ett slag för färdigheten Rida slås. Grundsvårigheten är normalsvår (Ob3T6), men kan modifieras i ett antal olika situationer. Denna grundsvårighet och dess tillhörande svårighetsmodifikationer anges i tabell R1-81.

Lyckas slaget rider man den önskade sträckan utan att något missöde inträffar. Långtidsutmattning för både ryttare och riddjur ökar dock beroende på vilken typ av ritt som genomfördes (se tabell R1-79 och R1-80). Observera att långtidsutmattningen kan bli högre om överbelastaning förekommer (se regler om belastning).

Misslyckas slaget så blir dagsetappen kortare än vad som var planerat. Den maximala restiden minskas med en timme per poäng negativ effekt som slaget fick (naturligtvis kan restiden aldrig bli negativ). Dessutom kommer riddjuret att få lättare blessyrer som gör nästa dags eventuella resa en nivå svårare (+Ob1T6). Dessa lätta blessyrer försvinner efter ett dygns uppehåll utan ritt.

Ett perfekt slag gör att långtidsutmattningen halveras. Ett fummel innebär dels att man inte orkar rida lika lång tid (se effekten av ett misslyckat slag) och dels att djuret får Ob1T6 poäng Trauma (slå alltid både Chockslag och Dödsslag för djuret då detta inträffar).

Det är självklart möjligt att försöka rida längre än den grundläggande sträckan. Man gör då helt enkelt ett nytt försök att försöka ta sig fram en ny sträcka (enligt tabell R1-79 och R1-80). För detta krävs naturligtvis ett nytt svårighetsslag. Observera att svårigheten för detta slag ökar beroende på den utmattning som erhållits från den föregående sträckan.

Manövrer med riddjur	Svårighet
Sitta upp på riddjuret	Ob1T6*
Sitta av riddjuret	Ob1T6*
Hoppa över hinder	Ob2T6
Vända runt på platsen	Ob2T6
Backa	Ob2T6
Stridsmanövrering**	Ob3T6
Attack	Ob4T6
Ta skydd på sidan av riddjuret	Ob4T6
Fånga föremål på marken	Ob4T6
Stå upp på riddjuret i farten	Ob5T6
Sadel eller stigbyglar saknas	+Ob1T6

* Slå inte slag för dessa manövrer om ryttaren har en färdighetschans på 10 eller mer. Slå dock om ryttaren får svårighetsökningar från andra försvårande situationer.
** Används för att hålla djuret på sådant avstånd så ryttaren kan försöka vinna initiativet.

Tabell R1-78: Svårigheter för att utföra manövrer med ett riddjur.

Ryttarens utmattning	Utmattning*	Max resa**
Normal (4 km/h)	1 / h	12 h, 48 km
Snabb ritt (8 km/h)	2 / h	10 h, 80 km
Forcerad ritt (15 km/h)	3 / h	8 h, 120 km
Galopp (30 km/h)	5 / h	1 h, 30 km

* Avser långtidsutmattning för ryttaren.
** Avser max restid och sträcka som är möjlig för varje färdighetsslag.

Tabell R1-79: Ryttarens utmattning vid olika ridtakter.

Riddjurets utmattning	Utmattning*	Max resa**
Normal (4 km/h)	3 / h	12 h, 48 km
Snabb ritt (8 km/h)	5 / h	10 h, 80 km
Forcerad ritt (15 km/h)	7 / h	8 h, 120 km
Galopp (30 km/h)***	1 / min	1 h, 30 km

* Avser långtidsutmattning för riddjuret. Observera att riddjuret får extra utmattning om det är överbelastat.
** Avser max restid och sträcka som är möjlig för varje färdighetsslag.
*** Riddjuret får automatiskt Ob2T6 i Trauma om Rida-slaget misslyckas.

Tabell R1-80: Riddjurets utmattning vid olika ridtakter.

Situation under längre ritter	Svårighet
Grundsvårighet för lång ritt	Ob3T6
Lätt terräng (plan mark, väg, bred stig)	–Ob1T6
Jobbig terräng (uppför, snårig, sank)	+Ob1T6
Ingen eller felaktig sadel	+Ob1T6
Oläkt blessyr på riddjuret*	+Ob1T6
Skador på riddjuret eller ryttaren	+Smärta**
Riddjurets ej återhämtade långtidsutmattning	+Utmattning***
Ryttarens ej återhämtade långtidsutmattning	+Utmattning***
Riddjurets överbelastning	+Belastning

* Avser blessyr som erhållits från tidigare ritter.
** Avser den modifikation som erhålls ur Smärtsektionen.
*** Avser den modifikation som erhålls ur Utmattningssektionen.

Tabell R1-81: Svårigheter att lyckas en längre ritt vid olika situationer.

Räkning [0]

Specialiseringar: geometri, algebra, summering, formalisering…

Räkning ger kunskaper i de fyra räknesätten. Observera att färdigheten Räkning inte krävs då man räknar antal (exempelvis upp till 100) eller utför enklare additioner (som går att utföra på fingrarna). Den teoretiska matematiken har nått ganska långt på områden som geometri, algebra och analys – men dessa kunskaper är ganska teoretiskt orienterade och har inte speciellt många praktiska tillämpningar. Basen i princip alla räknesystem är tio då bönderna ofta räknar på fingrarna. Färdigheten Räkning kan också användas då man formaliserar magi.

Simma [0]

Specialiseringar: snabbt, långt, under vattnet, livräddning…

Simma är kunskapen att förflytta sig i vatten. Har man färdighetschans 5 eller mer behövs inga svårighetsslag för kortare simturer under normala förhållanden (lugnt vatten och inga kläder). Svårighetsslag kan dock krävas för längre simturer, om det går vågor eller om man har kläder eller utrustning på sig. Svårigheten är i grund mycket lätt (Ob1T6), men för varje försvårande omständighet blir detta slag en nivå svårare (+Ob1T6). Om man misslyckas kommer man under vattenytan, men man får slå nya slag för Simma varje runda för att komma upp ovanför vattenytan. Fumlas något slag så börjar man sjunka och det kommer då att krävas ett nytt lyckat slag för Simma för att komma upp till den nivån man befann sig på innan det fumlade slaget.

Varje runda som man befinner sig under vattenytan och inte kan andas så måste man använda reglerna för drunkning. Dessa regler om drunkning finns i Spelledarens guide.

Att simma är dessutom utmattande. För simturer under normala förhållanden erhålls ett kryss utmattning varje minut. Observera att det är vanlig utmattning – inte långtidsutmattning. Om det går vågor eller om rollpersonen har kläder eller utrustning på sig så ökar utmattningen. Spelledaren bestämmer hur mycket utmattning som förloras, men en lämplig ökning är två eller tre poäng utmattning per minut. Observera att man inte kan återfå någon utmattning så länge man befinner sig i vattnet. Regler om utmattning finns i Spelledarens guide.

Sjunga [(PER+PSY)/4]

Specialiseringar: hovsång, religiös sång, dryckesvisor, folksånger, ballader, körsång, vaggvisor, stridshymner, nidvisor…

Denna färdighet avgör kvaliteten på rollpersonens sång. Även om två sångare med färdighetschans 17 respektive färdighetschans 12 lyckas med sina slag, så sjunger den med högst färdighetschans som regel bäst. En hög färdighetschans i sjunga är absolut ingen nödvändighet för att kunna framföra vissa sorters musik. En färdighetschans på 10 ger acceptabel kvalitet för det mesta, medan färdighetsslag och högre nivåer krävs vid officiella framträdanden, nya sånger eller andra krävande situationer.

Färdigheten används också för att komma ihåg sångtexter. Ett fummel innebär att rollpersonen kommer ihåg fel, att rösten skär sig vid något kritiskt tillfälle eller något annat mindre roligt. Se även färdigheten Musik för hur man spelar på instrument.

Sjömannaskap [0]

Specialiseringar: segling, rodd, stridsmanövrering, <specifikt fartyg>…

Denna färdighet ger kunskaper om hur man framför en farkost på vatten, hur man manövrerar och hur man sätter segel på ett fartyg. Den ger också kunskaper om hur man gör enklare reparationer och hur man underhåller fartyg. För att navigera måste man dock ha kunskapsfärdigheten Navigation.

Skidor [RÖR/2]

Specialiseringar: utför, längdåkning, snöskor.

Med denna färdighet kan man ta sig fram med hjälp av ett par skidor eller snöskor. Färdigheten är ganska ovanlig i Mundana och lärs enbart ut i länder där det finns snö som invånarna behöver ta sig över. Hastigheten och långtidsutmattning då man åker skidor är lika hög som då man marscherar på barmark. För mer information om detta se färdigheten Marsch samt även utmattningsreglerna i *Spelledarens guide.*

Skridskor [0]

Specialiseringar: inga.

Med denna färdighet kan rollpersonen ta sig fram på frusna sjöar med hjälp av ett par skridskor. Hastigheten och långtidsutmattning då man åker skridskor är lika hög som då man marscherar. För mer information om detta se färdigheten Marsch samt även utmattningsreglerna i Spelledarens guide.

Skumraskaffärer [0]

Specialiseringar: <specifik stad>, <specifik bransch>, häleri, kontakter i undre världen…

Denna färdighet ger kunskaper om hur man på ett smidigt sätt fixar kontakter, kan prångla i väg stöldgods eller fixa en säker väg ut från staden. Med Skumraskaffärer har man ofta 'koll' på läget och vet hur man uppför sig för att inte stöta bort eller förolämpa eventuella brottslingar som man behöver samtala med.

Skådespel [(PER+PSY)/4]

Specialiseringar: agera, improvisera, imitera, <specifik roll>…

Skådespel är förmågan att på ett trovärdigt sätt spela rollen av någon annan. Genom kroppshållning och rörelser, röst och gester samt uttryck kan man ofta lura människor om man lyckas med färdigheten. Den ger ingen som helst kunskap om hur man förkläder sig, så många personer som kan Skådespel kan också färdigheten Förklädnad. I underhållning krävs oftast endast lätta slag (Ob2T6), men normalsvåra slag (Ob3T6) när man låtsas vara någon annan. Om någon som känner personen man imiterar skall luras ökar svårighetsnivån till svår (Ob4T6) och till mycket svårt (Ob5T6) om denne känner personen mycket nära. Eventuellt kan spelledaren i vissa situationer bestämma att det är lämpligt att slå ett aktivt motståndsslag mot SYN eller HÖR. Spelledaren bör i de flesta fall slå slaget mot Skådespel dolt. Färdigheten skyddar inte mot felsägningar och liknande missöden. Skådespel kan också användas för att imitera röster. Svårigheten avgörs av spelledaren men beror på hur lång tid man har haft för att studera rösten.

Smyga [RÖR/2]

Specialiseringar: inomhus, skog, grottor, springande…

Denna färdighet används för att ta sig fram tyst. Svårigheten att lyckas är i normala fall Ob3T6, men den beror även på vilket underlag man tar sig fram på och vilken typ av skor man har. Även hastigheten och sättet man tar sig fram på påverkar svårighetsnivån. I tabell R1-82 finns en lista över några vanliga svårighetsmodifikationer.

När rollpersonen försöker Smyga slår spelledaren ett motståndsslag med rollpersonens Smyga mot HÖR för de individer som har möjlighet att upptäcka rollpersonen med hörseln. Eventuellt kan attributet SYN eller färdigheten Speja användas istället för HÖR om spelledaren bedömer det mer lämpligt. Får den som smyger högst effekt så undgår personen att bli upptäckt. Om slaget fumlas bör spelledaren säga att rollpersonen lyckades, medan rollpersonen i själva verket automatiskt kommer att bli upptäckt. Om man försöker smyga samtidigt som man försöker hålla sig dold så måste man klara av att både Smyga och Gömma.

Situation	Svårighet
Barfota eller tygskor	–Ob1T6
Kängor eller otympliga skor	+Ob1T6
Grus, kvistar eller knarrande golv	+Ob1T6
Rollpersonen kryper	+Ob1T6
Rollpersonen springer	+Ob1T6

Tabell R1-82: Svårighetsmodifikationer för färdigheten Smyga.

Speja [(PSY+SYN)/4]

Specialiseringar: skog, slätt, skugga, stadsmiljö, natt, eldvakt, brudar…

Färdigheten Speja används för att aktivt försöka upptäcka och studera saker och aktiviteter i terrängen, eventuellt med målsättningen att själv inte bli upptäckt. Färdigheten används exempelvis av vakter som verkligen försöker utföra sitt jobb. Färdigheten Speja kan också användas för att skugga folk utan att de lägger märke till att någon följer efter dem. Spelledaren kan bestämma en svårighet för ett normalt färdighetsslag eller avgöra att ett aktivt motståndskrav krävs mot något värde, exempelvis SYN, Smyga eller Gömma. Spelledaren bör i de flesta fall slå slag för färdigheten för att inte röja information som rollpersonen inte vet om. Om slaget fumlas bör spelledaren ge felaktig eller missvisande information.

Om rollpersonen försöker upptäcka saker i den absoluta närheten så är det i många fall lämpligare att använda färdigheten Söka. Attributen SYN och HÖR används då rollpersonen passivt försöker upptäcka saker (exempelvis för att undgå att bli överraskad av en fiende).

Det finns självklart ett flertal faktorer som kan försvåra och underlätta användandet av färdigheten. Spelledaren är här tvungen att använda sin logik. Exempelvis är det enklare att speja från en höjd om det omkringliggande landskapet är slätt och med få platser att gömma sig på. Nedsatt sikt som dimma och dunkel ökar svårigheten avsevärt. I nästintill totalt mörker får den spejande mer lita till sin hörsel och lukt om han inte har förmågan att se i mörker.

Spel & dobbel [PSY/2]

Specialiseringar: <specifika spel>, bedöma motståndare, fuska…

Med denna färdighet kan man spela spel som inte enbart är turspel. För att avgöra vem som vinner en omgång i spelet så slår samtliga deltagare ett slag mot färdigheten Spel & dobbel. Den som får högst effekt vinner. Svårigheten är normal (Ob3T6) i de flesta fall. Ett perfekt slag gör att man vinner automatiskt och ett fummel gör att man förlorar stort. Färdigheten kan också användas för att avgöra ett flertal partier på en gång.

Med färdigheten Spel & dobbel är det också möjligt att försöka fuska. För att lyckas med detta krävs ett aktivt motståndsslag med Spel & dobbel mot samtliga motspelares SYN (slå ett slag för varje motspelare, men bara ett slag för fuskaren). Lyckas samtliga motståndsslag så är det ingen som märker fusket. Om man lyckas med ett fusk så får man en nivå enklare (–Ob1T6) på Spel & dobbel-slaget den innevarande rundan.

Några kända spel i Mundana

Broggin: Ett enkelt kortspel som går ut på att man skall samla på olika kombinationer av fyra kort. Olika kombinationer är värda olika mycket då man skall avgöra vem som vinner potten. Broggin spelas i de flesta hamnstäder runt om i världen och ingen vet varifrån spelet härstammar.

Eldtärning: Är ett tärningsspel där man slår två tärningar öppet och två tärningar dolt. Det gäller sedan för deltagarna att byta eller att bjuda på varandras dolda tärningar för att på så sätt få bättre resultat. Eldtärning är ett spel som kommer från Jargien.

Fratoz: Det kanske mest kända tirakiska spelet heter Fratoz, som spelas med stenar som skall flyttas på en rutnät som ritas upp i sand eller jord. Det går ut på att inringa sin motståndare och ta över dennes stenar.

Lafotos: I tvåmannaspelet Lafotos har varje spelare ett antal pjäser som flyttas på ett ovalt bräde. Enligt Kraggbarbarerna symboliserar pjäserna stridsgrupper som utkämpar bataljer. Det finns olika varianter – de två största heter Lafotos Kragg och är mycket likt orginalet, medan Lafotos Merri spelas med en tärning.

Ranchel: Är ett brädspel med brickor och en tärning. Man slår tärningen och flyttar därefter så många steg på brädet utdelat på sina brickor. Populärt bland legoknektar på grund av sin taktiska stil. Ranchel kommer ursprungligen från Asharien.

Razdo: Mûhadinskt brädspel som anses vara en mycket förnäm sysselsättning. Spelet kallas även blindbräde.

Tazum: Är ett brädspel med brickor där den ena spelaren skall försöka få så många av sina brickor över till motståndarens sida och där motståndaren försöker förhindra detta. Man brukar ofta slå vad om hur många brickor som har hunnit över inom ett visst antal drag. Tazum kom ursprungligen med den Cirefaliska folkvandringen.

Stumphög: Är ett misslespel som spelas med pjäser och bräde. Kan spelas med enkla stenar eller liknande.

Spåra [(PSY+SYN)/4]

Specialiseringar: <specifikt djur>, <specifikt område>, skog, stäpp, snö, öken, djungel, träsk, berg, dölja spår...

Denna färdighet ger kunskaper om hur man spårar och hur man döljer sina egna spår, hur man hittar stigar och de bästa sätten att ta sig över oländig terräng.

När det gäller att spåra behövs ett slag varje gång spåren går in i ny terräng eller var tredje timme, vilket som nu kommer först. Försöker den spårade dölja sina spår använder man ett motsatt slag där båda slår för Spåra.

Det är upp till spelledaren att avgöra svårigheten för varje specifik situation – det är lättare att spåra i snö än på sten, det är lättare att spåra ett sällskap än enskilda individer och så vidare. Se tabell R1-83 för några typiska svårigheter.

Terräng / situation	Svårighet
Snö eller sand med färska spår	Ob1T6
Skog, Djungel	Ob2T6
Slätt, Träsk	Ob3T6
Berg, Stenöken	Ob4T6
Bortblåsta spår i snö och sand	Ob5T6
Spåren är äldre en än dag	+Ob1T6
Spåren är äldre än en vecka	+Ob2T6
Spåren är äldre än en månad	+Ob3T6
Fler än en individ som lämnar spår	–Ob1T6
Riddjur	–Ob1T6
Tungt lastad vagn	–Ob2T6

Tabell R1-83: Svårigheter och modifikationer för färdigheten Spåra.

Stridsvana [0]

Specialiseringar: inga.

Färdigheten Stridsvana är ett mått på hur mycket erfarenhet rollpersonen har av strid och krigföring. Stridsvana är det som skiljer veteraner från gröngölingar, men den ger inga direkta kunskaper i hur man strider eller krigar – bara vana, reflexer och förmågan att fatta korrekta instinktiva beslut.

Färdighet Stridsvana kan *aldrig* tränas, den kan bara öka med erfarenhet. Observera att man varken kan använda valfria enheter eller yrkesspecifika enheter för att höja Stridsvana när man skapar sin rollperson. För vissa yrken finns det dock ett antal 'öronmärkta' enheter som man placerar på Stridsvana.

Man får erfarenhetskryss för varje strid där man besegrat minst en motståndare. Det enda som krävs är att man utsatt sig för viss fara eller lärt sig något nytt. Som vanligt bestämmer spelledaren när rollpersonen skall få chans att höja Stridsvana. Om rollpersonen har färdighetschans 0 (noll) så höjs Stridsvana automatiskt till nivå 5 (fem) – inget erfarenhetsslag är då nödvändigt (men erfarenhetskrysset måste tas bort).

Stridsvana används för att beräkna två viktiga värden som används i strid – nämligen VINIT (Vinna INITiativ) och Insikt. VINIT är rollpersonens chans att få övertag i strid. Exakt hur VINIT fungerar kan läsas i kapitlet om strid. Den andra underfärdigheten är Insikt, som är rollpersonens förmåga att förutse vad motståndaren kommer att göra och att snabbt anpassa sig till denna nya information. Även detta värde beskrivs i mer detalj i kapitlet om strid. Både VINIT och Insikt måste räknas om varje gång Stridsvana höjs.

Stridvana ger också kunskap om olika vapen, exempelvis hur mycket skada de orsakar. Svårigheten är Ob3T6 att känna till vapen från den egna kulturen, svårigheten ökar med +Ob1T6 från andra kulturer.

Observera att färdigheten Stridsvana kan användas som ersättning för Krigsföring, men bara i mindre strider eller småskaliga situationer. Svårigheten då Stridsvana används istället för Krigsföring blir en nivå svårare (+Ob1T6) i dessa situationer.

Färdigheten Stridsvana kan med fördel även användas i andra situationer än just strid. Stridsvana är egentligen, trots namnet, en rollpersons förmåga att tänka klart i stressade och pressade situationer. Stridsvana kan användas för att avgöra saker som till exempel om rollpersonen skall lyckas förbinda en sårad kamrat när de båda åker på en flotte i en vild fors utan att drabbas av panik, eftersom de hör vattenfallet som bara kommer närmare och närmare. En tjuv med hög Stridsvana lyckas antagligen snabbare få upp ett lås under stress (till exempel om vakterna närmar sig) än en tjuv som är minst lika bra på dyrka men som har låg eller som helt saknar Stridsvana. Stridsvana ger dessutom en fingervisning om hur stresstålig rollpersonen är.

Supa [TÅL/2]

Specialiseringar: <specifika drycker>, hävning…

Supa är en färdighet som används när rollpersonen dricker alkohol, för att ta reda på hur bra rollpersonen tål detta och vilket uppförande som för ett grovt alkoholintag medför. I vissa kulturer (bland annat dvärgarnas och tirakernas) är personer som kan dricka kopiösa mängder alkohol respekterade och beundransvärda. Även i många feodala riken (Consaber, Drunok och Soldarn) är det viktigt för adelsmän att kunna dricka rikliga mängder men ändå kunna uppföra sig relativt väl. Ofta innebär det också att om man har en hög färdighetschans i Supa så kan man också uppföra sig även när man är alkoholpåverkad.

Alkoholintag ger upphov till långtidsutmattning. Exakt hur mycket långtidsutmattning som erhålls från olika drycker och hur detta intag påverkar rollpersonen finns beskrivet i reglerna om alkoholpåverkning i Spelledarens guide. För att se hur pass berusad en rollperson blir skall slag för Supa slås varje gång ett dryckeskärl med alkoholhaltig dryck inmundigas. Svårigheten sätts lämpligen lika hög som den svårighetsökning som erhålls från Utmattningssektionen. Utöver detta modifieras svårigheten beroende på en rad omständigheter som anges i tabell R1-84.

Situation	Modifikation
Grundsvårighet	Utmattning*
Klen kroppsbyggnad	+Ob2T6
Svag kroppsbyggnad	+Ob1T6
Kraftig kroppsbyggnad	–Ob1T6
Massiv kroppsbyggnad	–Ob2T6
Dricker på fastande mage	+Ob1T6
Dvärg	–Ob1T6
Tirak	–Ob1T6
Människokvinna	+Ob1T6
Barn	+Ob1T6
* Avser den svårighet som anges i Utmattningssektionen.	

Tabell R1-84: Svårigheter och modifikationer för färdigheten Supa.

Söka [(PSY+SYN)/4]

Specialiseringar: visitera, lönndörrar, fällor, dolda ting, hus, grottor…

Färdigheten Söka används för att aktivt finna dolda ting, för att visitera personer eller genomsöka platser för att upptäcka vad som inte är direkt synligt. Spelledaren bör i de flesta fall slå slaget för färdigheten för att inte röja information som rollpersonen inte vet om.

Det finns två olika sätt att använda färdigheten Söka. Den första och enklaste metoden är att spelledaren själv bestämmer vilken svårighet slaget för söka har. Den andra metoden används om någon person har gömt något med färdigheten Gömma. Effekten från Gömmaslaget används då i ett aktivt motståndsslag mot färdigheten Söka. Självklart påverkar faktorer som nedsatt sikt och otillgänglig miljö slaget men det är upp till spelledaren att själv besluta svårigheterna när det gäller detta. Positiva modifikationer kan även förekomma i bra ljus och lättillgängliga miljöer.

Svårigheten för Söka beror i huvudsak på vegetation och ljusförhållanden eller klädernas utseende då man visiterar. Om slaget fumlas bör spelledaren ge felaktig eller missvisande information. Om rollpersonen försöker upptäcka saker på längre avstånd så är det lämpligt att istället använda färdigheten Speja. Attributen SYN och HÖR används då rollpersonen passivt försöker upptäcka saker, som att exempelvis undgå att blir överraskad av en fiende eller undvika att gå på en fälla.

Undervisning [PSY/2]

Specialiseringar: <specifik färdighet>, <specifik elev>.

Detta är färdigheten som används när man skall förmedla sina kunskaper till andra i hopp om att mottagarna skall lära sig något. Denna färdighet beskrivs i mer detalj i reglerna om erfarenhet på sidan 106.

För att lyckas med att undervisa så måste läraren lyckas med slag mot Undervisning. Svårigheten för detta slag beror på hur många elever som undervisas samtidigt och vilka resurser läraren har i fråga om exempelvis undervisningsmaterial. För en ensam elev är det lätt (Ob2T6) att lyckas. Se tabell R1-85 för svårigheter beroende på klassens storlek samt modifikationer för kvaliteten på undervisningsmaterialet.

Lyckas slaget för Undervisning så får samtliga elever chans att höja färdigheten genom ett förbättringsslag (normal förbättringsslag med Ob3T6). Blir slaget perfekt får eleverna två förbättringsslag istället för ett. Misslyckas slaget mot Undervisning så räknas undervisningen som träning, vilket innebär att förbättringsslaget slås med Ob2T6 istället för Ob3T6. Fumlas slaget så lär sig eleverna ingenting.

Antal elever i klassen	Svårighet
Ensam elev	Ob2T6
2–10 elever	Ob3T6
11–30 elever	Ob4T6
31+ elever	Ob5T6
Mycket bra undervisningsmaterial	–Ob1T6
Inget undervisningsmaterial	+Ob1T6

Tabell R1-85: Svårigheter och modifikationer för färdigheten Undervisning som funktion av hur stor lärarens klass är.

Undvika [RÖR/2]

Specialiseringar: avståndsundvika, ducka, sidosteg, gå bakåt, hoppa...

Undvika är en färdighet som oftast används i strid. Den kan även användas för att exempelvis undvika fallande klippblock eller en rasande tjur. Regler om hur man använder färdigheten Undvika som försvarshandlingar finns i kapitlet om strid.

Väderkännedom [0]

Specialiseringar: sjöväder, bergsväder, ökenväder, oväder, regn...

Man kan inte bestämma vilket väder man skall få med denna färdigheten, utan man kan enbart försöka förutspå vilket väder man kommer att få. Att spå vädret en timme framåt är normalsvårt (Ob3T6), att spå vädret sex timmar framåt är svårt (Ob4T6) och att spå vädret 24 timmar framåt är mycket svårt (Ob5T6). Eventuellt kan spelledaren låta svårighetsslaget bli en nivå enklare (–Ob1T6) om rollpersonen lider av reumatism.

Värdera [BIL/2]

Specialiseringar: vapen, rustningar, metaller, ädelstenar, konstverk, pälsverk, smycken, tugga mynt, slavar, vin, djur...

Denna färdighet används för att värdesätta föremål. Spelledaren slår slaget dolt. Lyckas slaget får rollpersonen reda på det exakta värdet inom en 10% felmarginal, uppåt eller nedåt. Om slaget misslyckas bör det värde rollpersonen får vara 10% fel för varje negativ effekt slaget fick. Fumlar spelaren kan värdet vara hur fel som helst.

Växtlära [0]

Specialiseringar: grödor, träd, örter, svamp, rötter, bär...

Med denna färdighet kan rollpersonen hitta örter, svamp eller rötter i naturen. Färdigheten ger också kunskaper om vad en växt kan användas till, om den är ätlig och hur vanligt förekommande den är.

Överlevnad [PSY/2]

Specialiseringar: skog, stäpp, tundra, öken, djungel, träsk, berg, hav, hitta vatten, göra upp eld, <specifikt område>...

Denna färdighet ger kunskaper om hur man överlever utan tillgång till proviant i olika terrängtyper. Färdigheten ger också kunskaper i vilka faror som kan finnas i terrängen, hur man gör upp eld, var man kan hitta dricksvatten och vilka växter som är ätliga.

Det är upp till spelledaren att avgöra svårigheten för varje specifik situation. Det krävs normalt bara lätta slag för att överleva i vildmark, men om man befinner sig i ogästvänlig terräng kan det bli svårare.

Det krävs normalt ett slag per dygn för att överleva i vildmark. Om det är en grupp som försöker överleva i terrängen så behöver bara den med den högsta färdigheten i Överlevnad lyckas för att hela gruppen skall klara sig detta dygn. Svårigheten för slaget ökar även med gruppens storlek – är det fler än fem individer i gruppen så ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6), är det fler än tio ökar svårigheten med två nivåer (+Ob2T6) och så vidare.

Terräng & situation	Svårighet
Skog, Slätt	Ob2T6
Djungel, Stäpp, Hav	Ob3T6
Berg, Träsk	Ob4T6
Öken, Tundra	Ob5T6
Kraftig nederbörd	+Ob1T6
Extrem temperatur	+Ob1T6
Grymt extrem temperatur	+Ob2T6
Stor grupp (fler än fem individer)	+Ob1T6
Mycket stor grupp (för var femte individ över fem stycken)	+Ob1T6
Bra utrustning	–Ob1T6
Gruppen rör sig inte utan söker hela dagen efter föda	–Ob1T6
Någon i gruppen lyckas med Jaga	–Ob1T6
Rollpersonen har medfört mat så att mat inte är ett av problemen	–Ob1T6
Rollpersonen har medfört vatten så att vatten inte är ett problem	–Ob1T6

Tabell R1-86: Svårigheter och modifikationer för att lyckas med färdigheten Överlevnad.

Om slaget för Överlevnad misslyckas får man Ob3T6 poäng Långtidsutmattning (markeras med vertikala streck i Utmattningssektionen). Ett fumlat slag för överlevnad kan få katastrofala följder – rollpersonen får dubbelt så mycket utmattning som vid ett misslyckat slag. Om någon annan person i gruppen lyckas med ett slag för Överlevnad så reduceras det fumlade slaget till ett misslyckat.

Övertala [(PER+PSY)/4]

Specialiseringar: argumentation, retorik, ljuga, köpslå, muta, hota, tigga, <specifikt ämne>...

Övertalningsteknik används när man vill övertyga andra personer. Färdigheten Övertala ger rollpersonen förmågan att lägga fram argument på ett sådant sätt att samtalspartnern ändrar åsikt eller gör som rollpersonen vill. Färdigheten kan användas för att argumentera, hålla tal, ljuga, köpslå och muta (det är inte nödvändigt att färdigheten är specialiserad i någon av dessa riktningar).

Argumentation: Då man argumenterar med en samtalspartner som har en annan åsikt slår man ett aktivt motståndsslag med sin egen färdighetschans i Övertala mot samtalspartnerns färdighetschans i Övertala. Svårigheten beror på hur kraftigt åsikterna går i sär, men för det mesta är svårigheten normal (Ob3T6) för båda parterna. Om någon sida försöker argumentera för en ståndpunkt som är felaktig så kan spelledaren utan att tveka öka svårigheten ensidigt (det vill säga den ena parten får högre svårighet än den andre).

Retorik: Då man försöker övertyga en eller flera passiva åhörare så slår man ett aktivt motståndsslag mot åhörarnas PSY, VIL eller någon lämplig kunskapsfärdighet. Vad som skall användas beror på ämnet och om man använder logik, känsla eller information som primärt sätt att övertala. För talaren beror svårigheten på hur nära åhörarnas åsikter ligger

talarens. Svårigheten för åhörarna är för det allra mesta normal (Ob3T6).

Ljuga: Färdigheten Övertala kan användas för att ljuga övertygande. Oftast kan man ljuga utan att bli genomskådad men i kritiska skeden krävs ett aktivt motståndsslag med sin färdighetschans i Övertala mot åhörarens PSY. Svårigheten för den som ljuger beror på hur komplicerad lögnen är. Svårigheten för åhöraren beror på hur insatt åhöraren är i ämnet eller situationen. Som regel är dock svårigheten normal (Ob3T6) för båda parterna.

Köpslå: När priset är osäkert kan färdigheten Övertala användas för att Köpslå. Observera att det bara är möjligt att köpslå då priset är möjligt att sänka, till exempel på basarer och hos gatuförsäljare. De flesta hantverkare och gillesmedlemmar har som regel fasta priser. Det normala försäljningspriset finns angivet i prislistorna i kapitlet om utrustning. Tänkt dock på att de verkliga priserna kan påverkas av tillgång och efterfrågan. Det är brukligt på många håll att börja köpslåendet långt i från det verkliga priset. Då priset börjar komma ner i rimliga proportioner så slår man ett aktivt motståndsslag med de både parternas färdighetschans i Övertala. Svårigheten är i de allra flesta fall normal (Ob3T6), men kan modifieras av ett antal omständigheter, exempelvis om någon part är desperat eller om extremt utbud eller efterfrågan råder. Den som vinner får modifiera priset till sin fördel med 5% för varje poäng som den relativa effekten blev. Priset kan dock aldrig modifieras med mer än 50% – med andra ord så räknas inte relativa effekter högre än 10 eller lägre än –10. Ett perfekt slag innebär att den andre automatiskt går med på erbjudet pris. Ett fummel innebär att man själv automatiskt går med på den andres pris. Skulle båda få ett perfekt slag jämför man effekten som vanligt. Skulle båda fumla vägrar båda att ha med den andre att göra.

Muta: Att muta människor är ett bra sätt att ta sig fram i den korrumperade miljön som präglar stora delar av Mundana, speciellt det jargiska kejsardömet. Nästan alla människor har ett pris. Det gäller bara att komma fram till hur högt det är. De flesta människor vill inte kännas vid att de tar emot mutor. Därför är därför viktigt att dölja mutan på något diskret sätt. Den som har högt färdighetschans i Övertala är expert på att hitta diskreta sätt. För att lyckas muta någon krävs ett aktivt motståndskrav med Övertala mot något av den mutades attribut, karaktärsdrag eller färdighet. Spelledaren bestämmer vilket värde som skall användas – lämpligt kan vara att använda VIL, PSY, karaktärsdraget Heder eller färdigheten Övertala. Svårigheten för den som försöker muta beror på hur mycket pengar som ges. Några typiska mutor finns angivna i kapitlet med Utrustning – dessa har normal svårighet (Ob3T6). Om mutan dubblas så blir det lätt (Ob2T6) och om mutan femfaldigas så blir det mycket enkelt (Ob1T6). För den mutade så är svårigheten normal (Ob3T6) i de flesta fall, men den kan bli högre om det är stor risk att bli avslöjad eller om straffet för mutor är högt. Ett misslyckande innebär att mutan avböjs. Ett fummel innebär att den man försöker muta vidtar åtgärder – exempelvis kontaktar stadsvakten, ropar på hjälp eller anmäler det till sin överordnade.

HANTVERKSFÄRDIGHETER

De vanligaste hantverksfärdigheterna beskrivs i detta avsnitt. Det finns en färdighet för varje typ av hantverk. Hantverksyrken beskrivs också i kapitlet om yrken på sidan 76. Listan med olika hantverk tar upp de i Mundana vanligt förekommande hantverk, men det finns naturligtvis fler hantverk än vad som beskrivs i detta avsnitt.

<Hantverk> [O]

Specialiseringar: <specifik produkt>, <specifik egenskap>...

Det finns en färdighet för varje typ av hantverk. Exempelvis så är Gjutare och Grovsmed två olika hantverksfärdigheter. Exakt hur varje färdighet används är upp till spelledaren. Den enda tumregeln är att kvaliten på ett arbete beror på hantverkarens färdighetschans och vilken effekt hantverkaren får när han tillverkar föremålet.

Bagare: Färdigheten används för att baka olika sorters bröd, kakor och bakelser samt för att göra sötsaker. Misslyckade slag kan exempelvis leda till att bakverken inte jäser tillräckligt eller att de blir brända.

Barberare: Färdigheten används för att frisera hår och skägg på ett vackert sätt. Där det saknas läkare brukar barberaren sköta sysslor såsom amputering och att få ut flisor ur sår.

Bläckmakare: Färdigheten Bläckmakare används för att tillverka tusch och bläck. Färdigheten kan också användas för att tillverka tillbehör som bläckhorn, läskpapper och bläckpennor.

Bokbindare: Färdigheten används för att binda ihop lösblad till böcker samt för att tillverka och utsmycka hållbara pärmar som skyddar boken. Färdigheten kan också användas för att tillverka skriftrullar.

Bryggare: Denna färdighet används för att brygga öl, mjöd och svagdricka.

Brännare: Färdigheten används för att jäsa och destillera sprit. Färdigheten kan också användas för att bränna och krydda vin till starkvin.

Byggare: Färdigheten används för att konstruera och dimensionera byggnader, avlopp, broar och vägar. Observera dock att själva byggandet av dessa konstruktioner inte omfattas av färdigheten.

Bågtillverkare: Denna färdighet används för att tillverka armborst och pilbågar. För tillverkning av pilar används dock hantverksfärdigheten Piltillverkare.

Båtbyggare: Färdigheten används för att bygga mindre båtar och kanoter. Färdigheten ger dessutom kunskap om hur man tillverkar rigg och åror. För större fartyg och skepp används färdigheten Skeppsbyggare.

Färgare: Färdigheten används för att färga tyger, textilier och läder. Hantverksfärdigheten Färgare kan också användas för att tillverka textilfärg.

Garvare: Färdigheten används för att förbereda skinn, läder och råhudar för vidare bearbetning.

Gjutare: Färdigheten används för att gjuta exempelvis kärl, byttor och kittlar i brons, koppar, tenn eller järn. Naturligtvis kan man gjuta även andra (mer ovanliga) metaller. Färdigheten kan också användas för att framställa legeringar, exempelvis brons och mässing.

Glasblåsare: Färdigheten används för att blåsa glas, både för flaskor, dricksglas och för fönster. Färdigheten ger också kunskaper hur man framställer glasmassa av sand och andra kemikalier.

Gobelängvävare: Färdigheten används för att väva och brodera tygtapeter, draperier, gardiner och gobelänger.

Graverare: Färdigheten används för att gravera glas och metallföremål. Färdigheten ger också kunskaper i hur man etsar glas och metall.

Grovsmed: Färdigheten används för att tillverka exempelvis plogar, vagnshjul, ankare, krokar och spik. För tillverkning av vapen och rustningar och för guldsmide används dock speciella hantverksfärdigheter.

Gruvbrytare: Färdigheten används för att bryta sten, metaller eller ädelstenar ur en gruva. För att bearbeta materialen används Stenhuggare, Guldsmed eller Juvelerare.

Guldsmed: Färdigheten används för att utföra klensmide i guld och silver samt för att utföra inläggningar och för att fästa ädelstenar.

Hovslagare: Färdigheten används för att smida hästskor och för att sko hästarhovar.

Härold: Färdigheten används för att komponera och måla vapensköldar. Häroldsämbetet är ett av få hantverksyrken som inte anses ovärdigt adeln. För kunskap om olika vapensköldar används färdigheten Heraldik.

Instrumentbyggare: Färdigheten används för att bygga olika sorters musikinstrument – exempelvis lutor, trummor eller flöjter. Färdigheten specialiseras ofta mot en eller flera instrumenttyper.

Juvelerare: Färdigheten används för att slipa ädelstenar till färdiga juveler. Färdigheten kan också användas för att bedöma juvelers kvalitet och till viss utsräckning deras värde.

Kalligraf: Denna färdighet används för att utföra skönskrift, illustrationer och illumineringar. Färdigheten ger också kunskaper i hur man förgyller med bladguld.

Kistmakare: Färdigheten används för att tillverka allt från små kistor och skrin till större lådor och begravningskistor. Materialet är vanligen trä men även metall förekommer.

Korgflätare: Färdigheten används för att tillverka korgar, burar och andra förvaringskärl. Vanliga material för korgflätning är rotting och vide.

Krigsmaskinsbyggare: Färdigheten används för att bygga krigsmaskiner. För att underhålla, transportera och använda maskinerna används färdigheten Krigsmaskiner.

Krukmakare: Färdigheten används för att tillverka olika sorters keramik – allt från muggar, tallrikar och krus till krukor, vaser och amforor.

Körsnär: Färdigheten används för att sy klädesplagg i skinn, och päls. Vanliga plagg som tillverkas i päls är kappor och mössor. Typiska plagg i skinn är jackor och byxor.

Lampmakare: Färdigheten används för att tillverka lyktor, lanternor, oljelampor och glödlådor.

Ljusstöpare: Färdigheten används för att tillverka vax- och talgljus.

Låssmed: Färdigheten används för att tillverka olika sorters lås och nycklar till dessa lås.

Lädermakare: Färdigheten används för att tillverka finare läderartiklar, som exempelvis handskar, bälten och väskor. För att tillverka skor används dock hantverksfärdigheten Skomakare.

Mattknytare: Färdigheten används för att knyta mattor. Mattorna kan ha allt från enkla mönster till med mer avancerade mönster med bilder och scenerier.

Mekaniker: Färdigheten används för att konstruera och använda avancerade konstruktioner såsom dragverk, vattenverk och urverk. Observera att färdigheten är sällsynt utanför dvärgafästen.

Mjölnare: Färdigheten används för att slå kornen från agnarna, mala säd till mjöl och sedan sikta mjölet.

Murare: Färdigheten används för att bygga väggar och murar med sten eller tegel. Färdigheten kan också användas för att lägga stenplattor, mosaik och för att tillverka cement och tegel. För att hugga passande stenar krävs dock färdigheten Stenhuggare.

Myntslagare: Färdigheten används för att tillverka mynt. Detta sker vanligen genom att slå mynten med en stans så att bilder och text präglas på myntets båda sidor.

Målare: Färdigheten används för att måla både väggar och målningar. Dessutom ger hantverksfärdigheten kunskaper om hur man tillverkar och blandar färger avsedda för dessa ändamål.

Nätknytare: Färdigheten används för att tillverka fiskenät och fiskeredskap.

Pergamentmakare: Färdigheten används för att tillverka pergament av skinn, papyrus av gräs eller papper av lump. Färdigheten ger också kunskap om hur man färgar papper.

Piltillverkare: Färdigheten används för att tillverka pilar till både bågar och armborst.

Repslagare: Färdigheten används för att tillverka rep, linor, trossar och kablar. Hantverksfärdigheten kan också användas för att laga rep och för att splitsa ihop rep.

Rustningssmed: Färdigheten används för att tillverka metallrustningar som till exempel ringbrynjor eller metallskenor. För att tillverka vapen används hantverksfärdigheten Vapensmed.

Sadelmakare: Färdigheten används för att tillverka sadlar, tyglar, packväskor till riddjur samt ok och selar till dragdjur

Segelmakare: Färdigheten används för att skära till och sy segel till segelfartyg och båtar.

Skeppsbyggare: Färdigheten används för att bygga stora havsgående skepp, samt rigg och andra utrustningsdetaljer. För mindre båtar och kanoter används dock hantverksfärdigheten Båtbyggare. Observera att färdigheten Skeppsbyggare bara omfattar kunskaper om hur ett fartyg skall konstrueras – inte hur de delarna tillverkas. För detta ändamål krävs exempelvis färdigheterna Segelmakare, Timmerman, Grovsmed och Repslagare.

Skomakare: Färdigheten används för att tillverka skor och stövlar, vanligtvis i skinn eller läder. Denna hantverksfärdighet är nära besläktad med hantverksfärdigheten Lädermakare.

Skräddare: Färdigheten används för att sy kläder, som till exempel tunikor, byxor, mantlar och ibland även hattar. För att tillverka tyg krävs dock färdigheten Vävare.

Skulptör: Färdigheten används för att utforma konstföremål av sten, metall eller lera. Observera att andra hantverk är nödvändiga för att exempelvis gjuta och hugga sten.

Slaktare: Färdigheten används för att förbereda, slakta och stycka djur på bästa sätt.

Snickare: Färdigheten används för att snickra möbler, inredningsdetaljer, utensiler och så vidare. För träsniderier används dock som regel hantverksfärdigheten Träsnidare.

Spegelmakare: Färdigheten används för att planslipa glas och försilvra det. Hantverksfärdigheten omfattar även tillverkning av bronsspeglar.

Stenhuggare: Färdigheten används för att hugga sten så att de passar för vidare användning. Färdigheten ger också kunskap om hur man hugger stenstatyer. För att formge statyer behövs dock hantverksfärdigheten Skulptör.

Timmerman: Färdigheten används för att anlägga bjälkar, stolpar och takstolar vid exempelvis husbygge. Färdigheten ger också kunskap om egenskaper hos timmer.

Träsnidare: Färdigheten används för att utföra fina snickeriarbeten, snida utsmyckningar i trä och för att tillverka träskulpturer för olika ändamål.

Tunnbindare: Färdigheten används för att bygga och binda tunnor av olika storlekar.

Vagnbyggare: Färdigheten används för att tillverka vagnar och kärror. Färdigheten ger också kunskaper om hur man tillverkar hjul och slädar.

Vapensmed: Färdigheten används för att smida vapen av metall. Färdigheten ger också kunskaper om hur man härdar och slutbehandlar för att få vassa och starka vapen.

Vinjäsare: Färdigheten används för att tillverka vin av frukt, vanligen druvor. Färdigheten ger kunskaper om druvor och deras kvalitet, hur man pressar druvor, jäser och lagrar vin.

Vävare: Färdigheten används för att väva tyger och enklare vävda mattor. För mattknytning måste dock hantverksfärdigheten Mattknytare användas.

SPRÅKFÄRDIGHETER

Språkfärdigheter delas in i dels färdigheter för talat språk och dels färdigheter för skriftspråk. De två typerna av språkfärdigheter skiljer sig åt på flera punkter, men de har också mycket gemensamt. Noteras bör också att varje språk är en separat färdighet.

<Språk> [0]

Specialiseringar: <specifik dialekt>, ordförråd, vältalighet…

En språkfärdighet ger kunskaper om hur man talar och förstår ett visst språk. Observera att det finns en färdighet för varje språk. Hur bra man talar språket beror på vilken färdighetschans man har. En person som har språket som sitt modersmål bryter aldrig, även om personen kanske talar väldigt dåligt eller har en kraftig dialekt. Tabell R1-87 ger en ungefärlig bild av hur bra rollpersonen talar språket.

Rollpersonens färdighetschans i språk påverkar ibland andra färdigheter där tal måste användas. Rollpersonen måste ha minst färdighetschans fem i ett språk för att alls kunna använda några kommunikationsbaserade färdigheter. Är färdighetschansen i språket lägre än kommunikationsfärdigheten så används färdighetschansen för språket istället för kommunikationsfärdigheten.

Om man försöker göra sig förstådd på ett besläktat språk så blir det en nivå svårare (+Ob1T6). Dessutom är det nödvändigt att slå svårighetsslag för varje uttalande som skall göras.

Nivå	Ungefärlig förmåga	Brytning*
5	Grammatisk kunskap saknas, mycket litet ordförråd	Mycket kraftig brytning. Knappt förståeligt.
6–7	Stora brister i grammatiken, litet ordförråd.	Kraftig brytning. Svårt att förstå.
8–10	Brister i grammatiken, klent ordförråd.	Svag brytning, Ganska lätt att förstå.
11–14	Inga brister i grammatiken, normalt ordförråd.	Svårt att höra någon märkbar brytning
15–16	Skicklig språkbrukare, med stort ordförråd.	Ingen brytning.
17–18	Mycket skicklig språkbrukare, med mycket stort ordförråd.	Ingen brytning. Kan dock använda andra dialekter.
19+	Extremt skicklig språkbrukare som behärskar i princip alla ord.	Ingen brytning. Kan använda andra dialekter perfekt.

* Gäller ej modersmål. Dialekt kan dock förekomma.

Tabell R1-87: Ungefärlig förmåga för språkfärdigheter.

<Skrift> [0]

Specialiseringar: <specifika skrivstilar>, läsa, skriva, kopiera, diktering, brevskrivning, textning…

En skriftfärdighet ger kunskaper om hur man skriver och läser ett visst skriftspråk. Det är skillnad på talspråk och skrift. Ett skriftsystem kan användas med flera talspråk, men man måste förstå talspråket för att kunna skriva eller läsa det med ett givet skriftsystem. Observera att det finns en färdighet för varje typ av skriftspråk. Det finns ett flertal olika skriftspråk, men de vanligaste bland människor är de thalaskiska och jargiska alfabeten. Alver och dvärgar har sina egna skriftspråk. I de flesta skriftspråk finns det sällan några rigida stavningsregler – man kan skriva som det låter. Dessutom används samma skriftspråk vanligen för att nedteckna olika talade språk.

Avsaknaden av stavningsregler för de flesta medför att en läsare som regel inte klarar av att läsa utan att röra på läpparna. Detta leder i sin tur till att mindre bildade och vidskepliga personer lätt uppfattar detta som ett tecken på magi. Som regel är det en nivå svårare (+Ob1T6) att läsa utan att röra på läpparna.

För att kunna läsa eller skriva en text krävs det att rollpersonen behärskar både det aktuella skriftspråket samt det talade språket. Då färdighetsslag skall göras används den färdighetschans som är lägst av talspråket och skriftsystemet. Det finns ett undantag – de så kallade ideografiska skriftsystemen. Dessa skriftsystem har ett tecken eller symbol för varje ord eller begrepp. Kan man ett ideografiskt skriftsystem behöver man inte kunna talspråket för att förstå det.

Exempel:

> *Kiyona kan talspråken Sabriska 12 och Thalaskisk skrift 8. Om hon hittar en text skriven med thalaskiska tecken och med sabriskt talspråk räknas hennes färdighetschans som 8 – det lägsta värdet av Thalaskisk skrift 8 och Sabriska 12.*

Vanliga språk i Mundana

De vanligast förekommande språken som talas runt om Mundana beskrivs i detta avsnitt.

Ashariska: Ashariska är en kraftig dialekt av den lägre jargiskan. Ashariskan har en mängd olika underdialekter beroende på var man befinner sig. (Besläktad med Lägre jargiska.)

Ebhronitiska: Ett stort språk som till största del talas på Ebhron och Lalasta. Det finns ett flertal underdialekter till språket.

Faliska: Cirefalierna har sitt egna språk som heter faliska. Det är en gammalt språk som har komplicerade grammatiska regler. Språket är svårt att lära sig och få icke-cirefalier får ens chansen.

Felya alarina: Felya alarina är den näst största alviska dialekten och används av léaram i Alarinn. Dialekten kännetecknas av sina rullande 'r'-ljud och att man ofta ersätter 'k'-ljud med 'ach'-ljud. (Besläktad med Felya sanari och Felya nari).

Felya nari: Felya nari är den korthuggna alviska språk som används av henéa. Den känns ofta mer 'primitiv' då man har kapat bort en hel del ord som inte behövs. (Besläktad med Felya sanari och Felya alarina).

Felya sanari: Felya sanari är den mest melodiska dialekten av de alviska språket. Den talas av sanari, thism, kiriya och en hel del pyar. (Besläktad med Felya alarina och Felya nari.)

Forianska: Språk som talas i Forion men även på kryddöarna och andra områden kring söderhavet.

Kejserlig jargiska: Kejserlig jargiska är ett språk som knappast används av andra än präster, ädlingar, byråkrater och lärda. (Besläktad med Lägre jargiska.)

Lohemiska: Talas i stora arkipelagens men då språket vanligen varierar något från ö till ö är det väldigt svårt att förstå vissa av de mer särpräglade dialekterna.

Lägre jargiska: Lägre jargiska är det språk som talas av alla som lever i det jargiska kejsardömet. Det finns en mängd olika dialekter som är förvridna av lokala ord, främmande ord och facktermer. (Besläktad med Kejserlig jargiska, Ashariska.)

Rukh: Dvärgarna har ett mycket fast och reglerat språk. Språket är effektivt och mycket rakt på sak utan en massa artighetsfraser. Många utomstående icke-dvärgar som har studerat språket finner dess okänslighet vara ganska påträngande, vilket gör att man även måste förstå dvärgarns mentalitet.

Sabriska: Sabriska är ett av de två stora förhärskande språken på det Östra halvklotet. Orsaken till sabriskans stora spridning är Consabers oerhört omfattande kolonisering och handelskontakter. Dessutom är de flesta uttryck inom sjöfarten lånade från sabriskan. (Besläktad med Tokon.)

Sakhra: Tirakernas egna språk, som inte låter som något annat. Språket är ganska fattigt men språket bygger på hur man betonar de olika orden. Morrningar och väsanden är en del av språket – vilket gör det svårt att förstå för icke-tiraker.

Thalaskiska: Thalaskiska talas i Thalamur som också är thalaskiskans ursprungsland. Consaber övergav sina egna sabriska runor till förmån för det mer smidiga thalaskiska skriftsystemet.

Skriftsystem i Mundana

Det finns ett flertal olika skriftspråk, men de vanligaste bland människor är de thalaskiska och jargiska alfabeten. Alver och dvärgar har sina egna skriftspråk. Utöver det nedan beskrivna skriftspråken finns en stor mängd forntida skriftspråk, som i princip är utdöda om man bortser från textfragment och andra likartade lämningar.

Anit: Taupisk runskrift som används i Taupernas dal.

Aunurisk skrift: Skriftspråket i Miam och Menon-aun.

Coloniska skrift: Ett forntida skrift som fortfarande används, i synnerhet på universitet och akademier.

Danarthisk skrift: Forntida skrift som används i Thalamur inom forskning och magiteori.

Ebhronitisk skrift: Dominerande i Ebhron.

Eirovisk skrift: Taupernas skriftspråk.

Falisk skrift: Skriftspråk som används av cirefalierna.

Felya-nai: Ideografiskt skriftspråk som används av alver.

Foriansk skrift: Används i Forion och söderhavet.

Jargisk skrift: Används i området från Jargien till Asharina.

Mûhadinsk skrift: Används i västlanden.

Rukh: Dvärgiska runor.

Thalaskisk skrift: Används i Rhung-Alari-området.

Ovanliga språk

Adask: Adasiernas nyans- och ordrika språk där varje ord kan ha många olika betydelser och innebörder.

Aunuriska: Ett stort språk som dock är mycket ovanligt utanför riket Menon-Aun och lydriket Miam.

Barantu: Religiöst språk som används av sekten Eifremerna.

Danarthiska: Nästintill utdött språk som dock används av lärda i Thalamur och Colonan.

Eirov: Taupernas språk. Det är ett vackert språk som fäster stor vikt vid vokaluttalet då orden består av korta stavelser.

Enariska: Enariska är egentligen benämningen på ett flertal mindre språk som talas på Mio Enara.

Kamorianska: Kamorianernas språk som är uppdelat i olika dialekter beroende på vilken djurtotem som stammen tillber.

Kenka: De så kallade odjuren talar språket kenka. De få som har studerat språket finner dock att det finns uttryck och ord som tycks ha likheter med misslornas språk La'itha.

La'itha: Misslorna har sitt lite sjungande språk som få förutom dem har lärt sig.

Lemingo: Kamorfernas knäppande och väsande språk lemingo är mycket svårt för människor att lära sig .

Merman: Havsfolkens språk som talas av undervattensvarelser som melusiner och coomaror.

Rarûn: Raunlänningarnas språk är uppdelat i ett stort underspråk som talas av de olika stammarna.

Rechin: Kraggfolkets språk som talas både av kraggfolket i bergen och eyrenkvinnorna i skogarna nedanför.

Tarhaiska: Språk som talas på ögruppen Tarhai.

Tauriska: Språk som talas av kentaurer, minotaurer och sagitaurer om än med varierande dialekter.

Tembrand: Fornfaliska som återfinns i religiösa skrifter.

Th'ogenewa: Ashariens nomadfolks ursprungsspråk talas med mindre variationer i de sju stammarna.

Tokon: Tokon är ett gammalt språk som talas av tokonbarbarerna i Consaber. (Besläktad med Sabriska.)

Trhzz: Sumpmonstrens språk. Består av väsningar och vrål.

Uni: Ursprungsspråket på kryddöarna.

Ventus: Vindarnas språk, talas av vindvarelser som pegaser.

Ylkanno: Ylkernas språk som till det mesta består av tjatter.

Zrigio: Gorgonernas nästintill utdöda och väsande språk. Exakt varifrån det har sitt ursprung vet man inte.

VAPENFÄRDIGHETER

Det finns flera olika vapenfärdigheter, där varje färdighet kan användas för en grupp av vapen. Exempelvis är alla svärd i en grupp med den tillhörande vapenfärdigheten Svärd. Alla vapenfärdigheter kan användas för att utföra anfallshandlingar och försvarshandlingar. Vapenfärdigheterna ger dessutom kunskaper om hur man brukar sitt vapen i strid och hur man underhåller det. Färdigheten innefattar också kunskap om hur man snabbt och effektivt drar sitt vapen, från till exempel en svärdsskida.

Vapenfärdigheter

I detta avsnitt beskrivs de vanligast förekommande vapenfärdigheterna. Det finns ett antal fler men dessa är mer ovanliga och fungerar på exakt samma sätt som de som beskrivs här. Varje färdighet kan användas för att hantera en grupp av liknande vapen. Liksom andra färdigheter går det bra att specialisera vapenfärdigheter. Det finns alltid en specialisering mot varje vapen i vapengruppen.

Eftersom många vapenfärdigheter är likartade så går det i många fall att använda en viss vapenfärdighet för att använda ett vapen i en annan grupp av vapen. Svårigheten att använda en besläktad vapenfärdighet istället för den ordinarie är en nivå högre (+Ob1T6). Vilka färdigheter som är besläktade anges under beskrivningarna av varje vapenfärdighet samt i tabell R1-88. Exempelvis kan man med en svårighetsökning på +Ob1T6 använda färdigheten Svärd för att hugga med en yxa.

Armborst [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: Krell-Spaz, lätt armborst, tungt armborst, dubbelarmborst…

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Båge.

Båge [0]

Vapen & specialiseringar: hornbåge, kortbåge, långbåge, noloinbåge, serinebåge…

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Armborst.

Bågen har ingen grundchans men man kan ändå använda den genom att använda den besläktade färdigheten Armborst.

Dolk [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: dolk, huggkniv, kniv, sahlamdolk…

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Kastkniv, Svärd.

Kastklubba [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: bumerang, kastklubba…

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Kastyxa, Klubba, Slunga.

Kastkniv [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: kastkniv, sahlamdolk…

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Dolk, Kastklubba, Kastyxa.

Kastspjut [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: kastspjut, pilum…

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Spjut.

Kastyxa [RÖR/2]

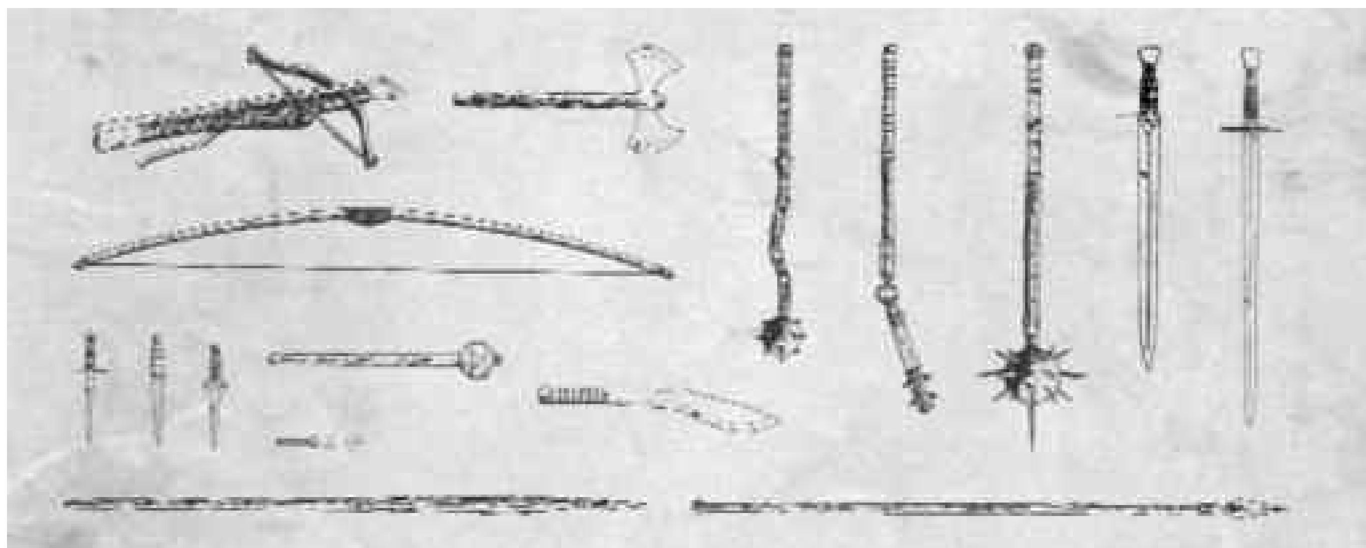
Vapen & specialiseringar: frakka, kastyxa…

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Kastklubba, Kastkniv, Yxa.

Kedjevapen [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: stridsslaga, stridsgissel…

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Klubba.



Klubba [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: binderakkhammare, klubba, Krell-Zar, morgonstjärna, påk, storhammare, stridshammare, stridsklubba…

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Kastklubba, Kedjevapen, Stav, Svärd, Yxa.

Lans [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: riddarlans, stridslans, tornerlans…

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Spjut.

Sköld [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: bucklare, liten rundsköld, långsköld, riddarsköld, stor rundsköld, välvd sköld…

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): inga.

Slunga [0]

Vapen & specialiseringar: bola, slunga, stavslunga…

Slungan har ingen grundchans då den är alltför komplicerad att hanteras av en nybörjare. En slunga kan ändå användas genom att använda den besläktade färdigheten kastklubba.

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Kastklubba.

Spjut [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: jaktspjut, pik, spjut…

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Kastspjut, Lans, Stav, Stångvapen.

Stav [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: trästav, zoriánstav…

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Klubba, Spjut, Stångvapen.

Stångvapen [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: eyrenklyvare, hillebard, ishani jarg-bila…

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Lans, Spjut, Stav.

Svärd [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: kortsvärd, stridssvärd, niamh, slagsvärd, storsvärd, lelldorin, carwelan, gûrdersvärd, tiraksabel, melorsvärd, kraggsvärd, lyfali…

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Dolk, Klubba, Yxa.

Yxa [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: handyxa, vedyxa, bredyxa, zhand-yxa, dubbelyxa, stridsyxa, storyxa, stridshacka, tirakkrok, krell-hirkharz, krell-kharz…

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Svärd, Klubba, Kastyxa.

Slagsmål [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: slag, spark, bett, skallning, knä, armbåge, greppa, tackla… Ytterligare naturliga vapen finns på sidan 10 i *Monster i Mundana.*

Slagsmål är den grundläggande kunskapen att kämpa med sina naturliga vapen. Det vill säga, sparka, slå, bita, skalla och anfalla med sina klor (om man har sådana).

Man använder även denna färdighet om man vill greppa någon. Speciellt för om man greppat motståndaren är att alla följande anfallshandlingar som använder färdigheten Slagsmål då ären nivå lättare (–Ob1T6) än vad de skulle vara i annat fall.

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Undvika.

Vapenfärdigheter	Grundchans	Besläktade färdigheter (med +Ob1T6)
Armborst	RÖR/2	Båge
Båge	0	Armborst
Dolk	RÖR/2	Kastkniv, Svärd
Kastklubba	RÖR/2	Kastyxa, Klubba, Slunga
Kastkniv	RÖR/2	Dolk, Kastklubba, Kastyxa
Kastspjut	RÖR/2	Spjut
Kastyxa	RÖR/2	Kastklubba, Kastkniv, Yxa
Kedjevapen	RÖR/2	Klubba
Klubba	RÖR/2	Kastklubba, Kedjevapen, Stav, Svärd, Yxa
Lans	RÖR/2	Spjut
Sköld	RÖR/2	–
Slagsmål	RÖR/2	Undvika
Slunga	0	Kastklubba
Spjut	RÖR/2	Kastspjut, Lans, Stav, Stångvapen
Stav	RÖR/2	Klubba, Spjut, Stångvapen
Stångvapen	RÖR/2	Lans, Spjut, Stav
Svärd	RÖR/2	Dolk, Klubba, Yxa
Yxa	RÖR/2	Kastyxa, Klubba, Svärd

Tabell R1-88: Sammanställning över de vanligaste vapenfärdigheterna. I tabellen anges dessutom grundchanser och besläktade vapenfärdigheter.

STRIDSKONSTER

STRIDSKONSTER ÄR MER raffinerade och effektivare sätt att strida och bruka vapen. De flesta individer som är skolade i krigets konst brukar ha någon form av stridskonst som de använder i stället för de vanliga vapenfärdigheterna. I stridskonsterna ingår vanligtvis ett flertal olika tekniker och moment vilka ger utövaren en fördel över en ordinär otränad motståndare, men stridskonsten kan också vara ett nackdel då den vanligtvis är mycket mer specifik och dessutom mer begränsad än de mer generella vapenfärdigheterna.

Vapenfärdigheter kontra stridskonster

I Eon finns det ett antal vapenfärdigheter, exempelvis Svärd eller Yxa, som ger rudimentär kunskap om hur ett vapen används. Rollpersonen har lärt sig själv, tränat på gården hemma eller har blivit tränad av sin far. Vanliga rollpersoner besitter grundchanser i de flesta vapenfärdigheter som exempelvis Svärd, Yxa eller Spjut. De som är mer kunniga i strid, exempelvis soldater eller krigare, har däremot ofta specialiserade stridskonster som har ett snävare användningsområde fast med betydligt högre potential.

Vapenfärdigheterna innefattar inte någon djupare förståelse för eller insikt i hur man verkligen strider på det bästa eller effektivaste sättet, hur man använder sig av speciella tekniker och moment, eller hur man utnyttjar sådant som terräng eller solljus på bästa sätt. Att en rollperson har färdighetschans i Svärd innebär att han kan slåss med sitt vapen, men inte alls till den potential som en verkligt utbildad och vältränad professionell stridsman kan. För att nå över denna 'amatörnivå' krävs det en rigorös och disciplinerad utbildning av en lärare.

En utbildad stridsman som använder en stridskonst, istället för en vapenfärdighet, har möjlighet att använda speciella tekniker och moment. Med 'tekniker' avses de specialmanövrer som stridskonsten tillåter. Med 'moment' avses de vapen som får användas (med vapen avses närstridsvapen, avståndsvapen, naturliga vapen, grepphandlingar och sköldar).

Vapenskolor

I en vapenskola blir man tränad i att slåss på ett effektivt, beprövat och taktiskt korrekt sätt. Man har en eller flera lärare som lär ut knepen, finterna och manövrerna som skiljer en bra stridsman från en utmärkt stridsman. Det finns mängder av vapenskolor i de flesta av de civiliserade delarna av Mundana, ofta flera i samma stad. Dessa kallas även för stridsakademier och fungerar egentligen som vilket universitet som helst. Skillnaden mellan en vanlig vapenskola och en mer sofistikerad stridsakademi är att en vapenskola bara lär 'vanliga' stridskonster medan en stridsakademi kan lära ut både 'vanliga' och 'ovanliga' stridskonster. Dessutom finns det ett fåtal vapenskolor och stridsakademier som är mer särpräglade än normalt. På dessa institutioner finns ofta en lärare som är väldigt noggrann med vem som får komma in och ta del av de kunskaper och hemligheter som läraren besitter.

Det krävs att läraren beslutar sig för att den sökande är av 'det rätta virket', vilket inte är allt för lätt, i alla fall inte vad gäller de mer excentriska lärarna. Det rätta virket kan bestå i de mest besynnerliga egenskaper. Dessa skolor har i vanligt folks ögon ofta något mystiskt och nästan övernaturligt över sig och vet man att någon är skolad av en viss lärare kan bara ryktet få den sturskaste av rövare att ge sig på fläcken.

Vanliga stridskonster

Vanliga stridskonster är sådana som man får lära sig som yrkesutövande soldat. Man drillas i teknikerna så fort man hamnar i ett professionellt soldatkompani, vare sig det är en garnisonsstyrka eller ett legosoldatskompani. Det enda kravet som ställs på en rollperson för att han skall få lära sig vanliga stridskonster från början är att han har något av yrkena Felyanashon nodinaé, Lejd krigare, Nidkrikk, Soldat eller Zarakh thudh. Stridskonsten får i dessa fall höjas med hjälp av de enheter som är avsedda för yrkesfärdigheter. Observera att det inte går att köpa stridskonster för valfria enheter.

Ovanliga stridskonster

Ovanliga stridskonster är sådana som lärs ut vid vissa privata stridsakademier och liknande, samt av riddare till sina väpnare. Dessa stridskonster är mer raffinerade och komplexa än de vanliga stridskonsterna.

Unika stridskonster

De unika stridskonsterna lärs ut av enskilda individer. Man kan finna läromästare som kan lära ut sina stridskonster under spelets gång. Det är vanligtvis mycket svårt att bi antagen av en lärare för att bli utbildad i en unik stridskonst. Vanligen lärs de unika stridskonsterna ut enskilt.

Stridskonster under spelets gång

När rollpersonen väl skapats så är det möjligt för rollpersonen att lära sig vanliga stridskonster genom att låta sig värvas till ett legoknektskompani eller annan professionell armé. Det kostar inget att utbildas i ett sådant kompani – tvärtom får man ersättning, kost, logi och en uniform.

För att lära sig ovanliga stridskonster krävs det att man hittar en stridsakademi (vilket är ganska enkelt), lyckas bli antagen, samt att man har råd att låta sig utbildas i skolans regi. Typiska avgifter är 100 silver i månaden. Kost och logi ingår inte.

Mer om stridskonster

Då Eon redan har ett avancerat och flexibelt system för strid så tas inte stridskonster med i grundreglerna. Den spelledare som vill använda sig av sådana kan finna kompletta regler för sådana i modulen *Vapenmästaren*. Där finns även skolor, nya krigaryrken samt nya typer av vapen och rustningar beskrivna.

MAGISKA FÄRDIGHETER

För att kunna använda magi krävs det att rollpersonen kan ett antal magiska färdigheter. Varje färdighet används för att utföra en speciell del av den magi som rollpersonen vill skapa. De kanske vanligaste magiska färdigheterna är Alstra och Besvärjelse. Observera dock att det finns ett stort antal olika Alstrafärdigheter – en för varje aspekt, med undantag för teotropi och daimotropi. Även färdigheten Transformering och Ritual är viktiga färdigheter för en magiker. Se även magikeryrket på sidan 80 och kapitlet om magi på sidan 133.

Alstra <aspekt>* [0]

Specialiseringar: inga.

Färdigheterna används för att alstra ett filament av en viss aspekt ur en speciell kraftkälla. Observera att varje aspekt, med undantag för teotropi och daimotropi, har sin egen alstra-färdighet. Exakt hur detta går till förklaras i den specifika aspektens beskrivning. Svårighetsslaget för att lyckas med en alstring består av Ob1T6 per filament som skall alstras. Ett misslyckat slag innebär att man inte får några filament. Ett fumlat slag innebär allvarliga effekter, som redogörs i respektive aspekts beskrivning.

* Det finns nitton olika färdigheter för att alstra – de är i bokstavordning: astrotropi, ataxatropi, biotropi, fototropi, geotropi, heliotropi, hydrotropi, ikonotropi, kronotropi, kryotropi, nekrotropi, nomotropi, pneumotropi, psykotropi, pyrotropi, selenotropi, semotropi, skototropi och termotropi. Observera att det inte finns någon färdighet för att alstra teotropi och daimotropi.

Transformering [0]

Specialisering: <en för varje aspekt som man transformerar till>, <en för varje aspekt som man transformerar från>.

Färdigheten används för att transformera krafter från en aspekt till en annan. Exakt hur detta går till beskrivs på sidan 136 samt i Spelledarens guide. Observa att denna färdighet kan användas för att genomföra alla slag transformationer.

Ceremoni [0]

Specialiseringar: leda ceremoni, myter, heliga föremål, heliga platser...

Färdigheten används för att leda religösa ceremonier. En ceremoni syftar till att använda (väva) den gudomliga kraft som gudarna skänker till de troende under en ceremoni. Färdigheten ger också kunskap om den egna religionen, religionens gudar, heliga föremål, heliga platser och myter som är viktiga för religionen. Hur färdigheten används beskrivs vidare i Spelledarens guide.

Besvärjelse [0]

Specialisering: inga.

Färdigheten används för att väva effekter i samband med att en besvärjelse används. Svårighetsslaget för att använda Besvärjelse består av lika många tärningar som antalet filament som skall vävas till en effekt. Hur färdigheten används beskrivs vidare på sidan 136 och i Spelledarens guide.

Ritual [0]

Specialisering: inga.

Ritual används för att väva filament till effekter i ritualer. Ritualer är en sorts mer komplicerad besvärjelser som tar längre tid att utföra men som kan göras betydligt kraftfullare. Hur färdigheten används beskrivs i Spelledarens guide.

Alkemi [0]

Specialisering: inga.

Färdigheten används för att arbeta i ett laboratorium. Då en alkemisk process skall utföras måste man slå ett slag för Alkemi. Man kan grovt säga att Alkemi är en variant avfärdigheten Ritual. Mer om hur färdigheten används kommer att beskrivas i modulen *Mystik & Magi*.

Teoretisk magi [0]

Specialisering: <aspekt>, besvärjelser, alkemi, ritualer, demoner, elementarvarelser, kosmiska varelser, kraftlinjer...

Teoretisk magi är en kunskapsfärdighet som omfattar all teoretisk kunskap som rör magi, alkemi, besvärjelser, ritualer, ceremonier, magiska varelser, magiska beräkningar, kraftlinjer och mycket annat. Observera att färdigheten inte ger någon som helst praktisk kunskap om hur man använder magi. Mer om hur teoretisk magi behandlas i *Mystik & Magi* – ett tillbehör till Eon.

Magiförnimmelse [0]

Specialiseringar: magiskt flöde, magiska varelser, magisk väv, magiska artefakter, kongelerade filament, demoner...

Färdigheten används för att förnimma om saker och ting är magiska eller ej. Svårigheten för att använda färdigheten beror på hur många filament som använts för att göra något magiskt. Har bara ett filament använts är svårigheten mycket svår (Ob5T6), har två filament använts är det svårt (O4T6), har tre filament använts är svårigheten normal (Ob3T6), fyra filament gör det lätt (Ob2T6) och fem eller fler filament gör det mycket lätt (Ob1T6) att förnimma magin. Färdigheten kan på motsvarande sätt användas för att upptäcka kongelerade filament. För att förnimma de kraftströmmar som genomströmmar Mundana gäller att en ström gör det mycket svårt (Ob5T6), två korsande strömmar svårt (Ob4T6) och så vidare på samma sätt som för filament. För varje meter som avståndet ökar från det som skall förnimmas så ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6).

SPÅDOM & JÄRTECKEN

Att uttala sig om vad som kommer att hända i framtiden är mycket svårt. Trots detta är spådomskonsten en av de äldsta konsterna på Mundana. Genom tiderna har det utvecklats otaliga metoder att spå framtiden. Vilken metod som används beror på var i Mundana man bor och från vilken typ av kultur man tillhör. Principen för spådomskonst är att få fram järtecken som sedan kan tolkas med färdigheten Spådom. Därefter är det upp till spelledaren att presentera en trovärdig profetia.

Spådom [0]

Specialiseringar: aritmanti, horoskop, kartomanti, kristallomanti, divination, hieromanti, kiromanti, oneiromanti, osteomanti, skiomanti, talimanti…

Färdigheten Spådom används för att tolka så kallade 'järtecken' och på så sätt förhoppningsvis kunna få fram en profetia som förutspår framtiden. En spådom tar som regel endast ett par minuter att utföra – det är upp till spelledaren att bestämma exakt hur lång tid det tar.

För att kunna använda Spådom måste man alltså först ha tillgång till någon form av järtecken. Dessa järtecken kan spelledaren ge rollpersonen i en dröm, en vision eller någon annan form av varsel. Rollpersonen kan också själv ta fram järtecken genom ett antal olika metoder som kräver speciella färdighetsslag. Exempelvis kräver spådomsmetoden aritmanti att man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot Räkning. Exakt vad som gäller beskrivs under rubriken 'Järtecken'.

Det är till själva tolkningen av järtecknen som man använder färdigheten Spådom. Rent praktiskt går det till så att spelledaren slår ett dolt slag mot rollpersonens nivå i färdigheten Spådom. Svårigheten är vanligen normal (Ob3T6), men blir en nivå svårare (+Ob1T6) om man försöker spå sig själv. Övriga modifikationer anges i tabell R1-89. Observera att ett slag mot Spådom inte kan göras enklare genom att dubbla tiden.

Lyckas färdighetsslaget måste spelledaren presentera en symbolisk profetia med hjälp av egen improvisation. Ett perfekt färdighetsslag innebär att spelledaren bör beskriva en mycket tydlig profetia .

Ett misslyckat slag innebär att spelledaren fritt kan hitta på en profetia som inte alls behöver ha något med framtiden eller verkligheten att göra. Om färdighetsslaget fumlades bör dock spelledaren hitta på en avsiktligt missvisande profetia.

Observera att falska järtecken alltid medför att profetian blir falsk. Beroende på hur slaget för Spådom utfaller så kan dessa falska profetior bli både symboliska eller tydliga. Det kan alltså förekomma tydliga falska profetior – så spelarna kan aldrig vara riktigt säkra på vad framtiden har i sitt sköte.

Situation för spådom	Svårighet
Grundläggande svårighet	Ob3T6
Spå sig själv	+Ob1T6
Spådomen gäller en främmande person	+Ob2T6
Spådomen avser förfluten tid	–Ob1T6
Spådomen avser en avlägsen framtid	+Ob1T6

Tabell R1-89: Sammanfattning av svårigheter då färdigheten Spådom används för att tolka järtecken.

Järtecken

Ett järtecken är en symbolisk representation av vad man 'kanske' kan komma att uppleva i framtiden. Det finns många olika sätt att ta fram järtecken på. Alla har det gemensamt att de kräver speciella handlingar och dessutom ett färdighetsslag mot den färdighet som är kopplad till spådomsmetoden

Divination: Genom att be sin gud om tecken kan man erhålla järtecken som senare går att tolka med Spådom. För att metoden skall ge järtecken måste man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot färdigheten Ceremoni.

Hieromanti: Genom att slakta ett djur och studera inälvorna eller blodets flöde kan man erhålla tolkningsbara järtecken. För att metoden skall ge järtecken måste man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot färdigheten Slaktare (hantverksfärdighet).

Horoskop: Genom att tyda stjärnornas och himlakropparnas positioner kan man ta fram ett horoskop som består av en samling järtecken. För att metoden skall ge järtecken måste man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot färdigheten Astrologi.

Kiromanti: Genom att tyda linjerna i en persons hand kan man se järtecken som kan tolkas med Spådom. För att metoden skall ge järtecken måste man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot färdigheten Läkekonst eller Anatomi.

Osteomanti: Genom att kasta benknotor på marken kan man få fram mönster som kan tolkas som järtecken. För att metoden skall ge järtecken måste man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot färdigheten Kasta.

Skiomanti: För att använda denna metod krävs att man kontaktar de döda förfadersandarna. För att metoden skall ge järtecken måste man lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot färdigheten Andeförnimmelse.

Symboliska profetior

En symbolisk profetia beskriver framtiden i allmänna 'ordalag' som alltid lämnar en hel del öppet till tolkning. Spelledaren använda någon eller några av följande omständigheter:

Obehagliga händelser: Dödsfall, Sjukdom, Fara, Olycka, Ekonomisk förlust, Motgång, Krig, Besvikelse.

Trevliga händelser: God hälsa, Ekonomisk vinst, Lyckad affär, Glad överraskning, Förklaring.

Övriga händelser: Ny bekantskap, Möta ett monster, Resa, Stor förändring, Äventyr, Överraskning.

KAPITEL FEM

MAGI

Ett klot av eld växte fram ur Maxanders händer och for genom den kyliga nattluften med ett öronbedövande rytande. Efter ett ögonblick träffade det den ende kvarvarande tiraken, som slungades bakåt och fattade eld. Maxander gestikulerade med armarna och ropade främmande ord med en underlig, djup röst. Ännu ett eldklot tog form och accelererade mot tiraken som formligen upplöstes i ett spektakulärt regn av gnistor och glödande partiklar. Sedan Maxander borstat bort lite inbillat damm från sina kläder lade han armarna i kors över bröstet, höjde hakan och tittade överlägset på Drevegan och Kharzim.

”Den här gången var ni i underläge med era simpla vapen. Lyckligtvis räddades ni av mig och mina krafter”, sade han som om han inte hade sett den försvarliga samling av stupade tiraker som låg på marken framför de båda stridsmännen.

”Förvisso har du varit till stor hjälp denna natt och jag tackar dig för det, Maxander, men sann ära vinns inte med böcker och eldklot utan med vapen i strid man mot man”, svarade Kharzim.

”Du talar med den fåkunniges ord, Kharzim. Magin markerar civilisationens absoluta höjdpunkt avseende både effektivitet, visdom och social förfining”, sade Maxander med ett tonfall som om han tillrättavisade en skolpojke.

”Våra vapen må vara simpla, men de är pålitliga”, sade Drevegan. ”Förr eller senare kommer din magi att svika dig, Maxander. Tro mig, det är bara en tidsfråga innan oturen kommer.”

”Ånej! Magi handlar inte om tur, utan om kunskap och skarpsinne”, skrattade Maxander, lyckligt ovetande om det öde gudarna hade i beredskap åt honom.

MAGIREGLERNA

Mundana genomströmmas hela tiden av magisk kraft. Den finns överallt i många olika former och utan denna magiska kraft skulle världen inte kunna existera. I detta kapitel beskrivs hur man använder magiska besvärjelse och ritualer. Magisk kraft används också i religioner. Fördjupade magiregler finns i Spelledarens guide.

Vad är magi?

För den som har tänkt gestalta en magiker kan det vara en klar fördel att ha en uppfattning om vilken syn på magin som magikern har för att kunna genomföra denna gestaltning med större trovärdighet. Så vad är egentligen magi och hur kan det egentligen vara möjligt för vanliga dödliga att manipulera självaste verklighetens ramar? Svaret på denna fråga är något som de lärda i Mundana argumenterat livligt kring sedan urminnes tider. Vad som framförallt styr synen på magi är den kulturella tradition som Mundanas olika folk, religioner eller magiska samfund har. De allra flesta verkar dock vara överens om att magi bevisligen finns och fungerar som ett sätt att påverka världen samt att det existerar vissa fundamentala lagar för hur den ter sig. Likaså talas det vanligtvis om själen som det redskap med vilken magin är möjlig även om vissa magiker bestämt hävdar att så inte är fallet. Detta synsätt precis som så många andra kan skifta kraftigt beroende på vem man frågar.

Att lära sig magireglerna

Både spelledare och de spelare som funderar på att spela magiker bör läsa igenom (eller få förklarat för sig) och förstå magireglerna. Det första man bör läsa är hur man använder besvärjelser. Därefter är det lämpligt att fortsätta med reglerna för hur rollpersonen lär sig magi.

Lämpligt är också att lära sig lite om de aspekter som magikern använder sig av. Det är inte nödvändigt att spelaren lär sig alla aspekterna – utan bara de som rollpersonen behöver. Aspekterna beskrivs i Spelledarens guide.

Som spelledare har man uppgiften att bevara mystiken kring magin och bör således hålla det mesta om magin hemligt för spelare som inte är magiker. Därför finns huvuddelen av magireglerna i Spelledarens guide.

Spelare som får läsa magidelen i Spelledarens guide bör endast läsa de aspekter och besvärjelser som rollpersonen kan.

Några olika synsätt på magi

Den jargiska moderkyrkan ser magin som någonting ont och som därför är förbjudet och bestraffas med döden. Magi är enligt Daakkyrkan den skaparkraft som blev över efter att Daak skapat världen. De menar att brukandet av magi perverterar Daaks skapelse och att nyttjandet av magi är att trotsa Daaks allenarådande makt. Den sabriska Daakkyrkan har en mer tolerant syn på just magi.

I kontrast till Daakkyrkan står tokonbarbarernas gamla tro i Consaber. Enligt den gamla tron är magi ett bevis på deras högsta gud, den stora Drakens, närvaro i världen. De ser därför magi som något naturligt som dock bör behandlas med respekt i egenskap av att vara gudakraft.

Primitiva magiker som exempelvis häxor och andebesvärjare brukar fixera sig vid magins mystiska egenskap. Ofta ses magin som andarnas, eller andra mystiska väsens, verk. Magi är således förmågan att styra de väsen som råder över magins krafter. De talas ofta om att dessa väsen ger sin kraft till ett pris varför olika offer, ceremonier och liknande inte är ovanligt.

Alverna har ofta ett mer pragmatiskt förhållningssätt till magi då sanaristammen har en hög frekvens av magiker vars kunskaper genomsyrar hela det alviska samhället. Magikerna verkar som ett slags elit inom samhället varför de ses på med stor respekt. Magi ses av alverna som en insikt i universums mysterier. Genom att lära känna verklighetens hemligheter menar de att man kan öka sin makt över skapelsen.

Dvärgarna misstror i regel magin då den i regel inte är något fysiskt påtagbart. Magiker respekteras dock för sin visdom och kraft och det finns en liten grupp av dem i varje dvärgfäste. Dvärgarna menar att allting är uppbyggt av en kombination av de fyra elementen. Magiker är enligt dvärgarna de utvalda som av deras gud Vontar givits förmågan att kontrollera elementen.

Tirakernas syn på magi varierar lite bland de olika stammarna. Frakk ser magin som något farligt och otämjbart och därför något man helst undviker. Bazirk ser en praktisk användning av magi främst vid strid till sjöss. De magiker som verkar inom denna stam återfinns därför oftast på skepp. Marnakhstammens syn på magi sammanfaller ofta med den rådande människokuturens. Det ses som tabu inom tirakernas Mahktahdyrkan att ha samröre med demoner varvid all sådan magi är strängt förbjuden.

De olika magisamfunden i världen varav Kabalaorden (från Ebhron), Legio Colonan (från Consaber) och Thakalatribunlaerna (från Thalamur) är de absolut största så har man i regel ett mer vetenskapligt förhållningssätt till magi. En omfattande magiteori har växt fram från det forna coloniska kejsardömets magitradition. Det är dessa magitraditioner som gett upphov till definitioner av bland annat de olika aspekterna, filament och inte minst alla de lagar under vilka magin verkar. Kapitlet om magi presenteras enligt dessa magiska samfunds begreppsvärld.

Slutligen finns det magikersällskap som tror att magin kan ta uttryck i både svart och vit magi i vilken den svarta magin används i ondskefullt syfte och där den vita verkar för det goda. Sådana sällskap har ofta en egen specifik syn på vad som är ’gott’ eller ’ont’ och inte sällan råder det en viss fanatism hos dessa sällskap.

Besvärjelser

All magi som brukas av magiker och trollkarlar utföres antingen med besvärjelser eller ritualer. Besvärjelser går mycket fortare att utföra än en ritual. Det finns två olika typer av besvärjelser: formaliserade och improviserade. Formaliserade besvärjelser är på förhand 'uträknade' och nedskrivna så spelaren eller spelledaren exakt vet vilka moment som måste utföras för att effekterna skall börja verka. Formaliserade besvärjelser är den vanligaste och samtidigt den enklaste typen.

Improviserade besvärjelser skapas för stundens behov och är inte formaliserade. Magikern kan för stundens behov alstra, transformera och väva filamenten till valfria effekter. Nackdelen är att det är svårare att lyckas och att det tar längre tid att improvisera. Vissa magitraditioner är mer inriktade på improviserad magi än formaliserade besvärjelser, bland annat sanarialverna som med sina sånger drar energi från väven. Improviserade besvärjelser beskrivs inte i grundreglerna (de finns istället beskrivna i magimodulen *Mystik & magi*).

Ritualer

En ritual tar längre tid att utföra än en besvärjelse – å andra sidan kan den göras betydligt mer kraftfull eftersom varje handling i ritualen kan göras enklare genom att låta handlingen ta mer tid att utföra. En ritual kan, till skillnad mot besvärjelser, användas för att alstra filament flera gånger i följd. Dessutom kan filament av flera olika aspekter alstras med en ritual. Ritualer kan inte improviseras utan måste vara strikt formaliserade.

Ceremonier

En ceremoni är en speciell sorts ritual som kan utföras med flera deltagare. Ceremonier utförs i princip av religioner. Ceremonin leds nästan alltid av en präst eller annan hög religös person. Mer information om ceremonier finns i kapitlet om religion. Ceremonin går ut på att be en gud om gudomlig kraft (teotropiska filament) som sedan används för att väva en eller flera effekter. Ceremonier beskrivs i religionskapitlet i Spelledarens guide.

Alkemi

Ett komplicerat och relativt vetenskapligt sätt att väva magiska effekter är att använda ett laboratorium. Alkemi används för att framställa magiska objekt, droger och andra substanser. En särskild typ av alkemi är nekromantin där man ingjuter kraft i lik och skapar vandöda. Denna typ av alkemi är dock mycket ovanlig och fruktad och de fåtaliga som ägnar sig åt den är vanligen utstötta från samhället. Mer om alkemi finns i *Mystik & magi* och mer om nekromanti i *Vandöda & nekromanti*.

Finns det inga magipoäng?

I Eon finns det inga 'magipoäng' eller liknande som begränsar magin. istället begränsas rollpersonens användning av magi genom den fara som är förknippat med att fumla då man använder exempelvis besvärjelser. Det är därför tillrådligt att skaffa höga färdigheter samt att inte försöka sig på kraftfullare magi än vad man behärskar.

Aspekter

Det finns ett antal olika typer av magiska krafter som kallas 'aspekter'. Varje aspekt har sin egen färdighet för att alstra dem. Detaljerade beskrivningar av varje aspekt finns i Spelledarens guide. I tabell R1-90 anges de 22 kända aspekterna.

Aspekt	Kraftkälla
Astrotropi	Stjärnor
Ataxatropi	Kaos
Biotropi	Liv
Daimotropi*	Demoner
Fototropi	Ljus
Geotropi	Jord
Heliotropi	Solen
Hydrotropi	Vatten
Ikonotropi	Symboler & bilder
Kronotropi	Tid
Kryotropi	Kyla
Nekrotropi	Död
Nomotropi	Stasis
Oneirotropi**	Dröm
Pneumotropi	Luft
Psykotropi	Psyket
Pyrotropi	Eld
Selenotropi	Månen
Semotropi	Runor & tecken
Skototropi	Mörker
Teotropi*	Gudar
Termotropi	Värme

* Dessa två aspekter inte kan alstras av vanliga dödliga.
** Kan bara alstras i drömmarnas värld.

Tabell R1-90: Aspekter och deras kraftkällor

BESVÄRJELSER

Besvärjelser är den vanligaste sortens magi. De är enkla och går fort att väva. För att använda besvärjelsen måste behärska de färdigheter som anges i den aktulla besvärjelsen (dessa färdigheter är angivna kursiverat för varje besvärjelse på sidan 137). Besvärjelsers komplexitet mäts med hjälp av magnituder. I listan på sidan 137 anges besvärjelsen magnitud inom parentes. Observera att det inte finns några 'magipoäng' eller liknande i Eon – besvärjelser begränsas bara av risken att fumla.

Att skaffa besvärjelser

Det finns i princip tre olika sätt som en rollperson kan få besvärjelser på: 1) då rollpersonen skapas, 2) om rollpersonen blir undervisad och 3) om rollpersonen studerar böcker med formaliserade besvärjelser.

Då rollpersonen skapas kan spelaren använda speciella enheter för att skaffa sig besvärjelser. Varje magnitud kostar en enhet. Det är bara rollpersoner vars yrken ger enheter speciellt avsedda för besvärjelser som kan lära sig besvärjelser från början. Man kan inte använda valfria enheter för att skaffa besvärjelser. Rollpersonen anses både ha memorerat och formaliserat (skrivit ner) besvärjelserna i en bok.

Memorering av besvärjelser

En magiker kan bara hålla ett begränsat antal besvärjelser i minnet på en och samma gång. Det maximala antalet magnituder som går att hålla i minnet samtidigt är lika med PSY plus färdighetschansen i Besvärjelse. En magiker kan dock ha ett obegränsat antal besvärjelser nedskrivna i böcker.

Om gränsen (PSY+Besvärjelse) överskrids så måste spelaren bestämma vilken av de tidigare memorerade besvärjelserna rollpersonen skall glömma bort.

Att använda besvärjelser

För att lyckas väva en besvärjelse måste man slå ett antal färdighetsslag. Vilka slag som skall slås (och aktuell svårighet) anges i den kursiverade delen för varje besvärjelse på sidan 137.

- Om alla färdighetsslagen lyckas så aktiveras besvärjelsen. Exakt vad som händer finns beskrivet i Spelledarens guide.
- Misslyckas något av svårighetsslagen så misslyckas alltid hela besvärjelsen.
- Om man misslyckas med färdigheterna Transformering eller Besvärjelse så blir man dessutom tvugnen att 'dissipera de alstrade filamenten'. Mer info om detta finns i Spelledarens guide.
- Om man fumlar något slag så inträffar otrevligheter. Exakt vad som händer beskrivs i Spelledarens guide.

Tidsåtgång

I beskrivningen av besvärjelsen finns det beskrivet hur lång tid det tar att utföra besvärjelsen. Alstring sker alltid i första rundan. Effekterna börjar alltid verka i slutet på den sista rundan (eller i slutet av den första rundan om tidsåtgången bara är en runda).

Räckvidd

Räckvidden avgör hur långt en besvärjelser kan nå. Observera att det inte är nödvändigt att slå för att träffa med en avståndsbesvärjelse, men det är däremot nödvändigt att magikern kan se, känna eller på annat sätt förnimma sitt mål. Det finns tre olika kategorier av räckvidder:

Personlig: Innebär att det är endast trollkarlen själv som effekten påverkar. Kläder och utrustning påverkas inte.

Beröring: Innebär att trollkarlen måste nudda målet. Om magikern vill lägga besvärjelsen på sig själv behöver han inte vidröra sig själv.

Avstånd: Innebär normalt ett avstånd på 30 meter, men kan vara längre för vissa besvärjelser.

Varaktighet

En besvärjelse har alltid en speciell tid som den varar. Det finns fyra olika typer av varaktighet:

Momentan: Innebär att effekten är ögonblicklig för att sedan inte verka mera.

Temporär: Denna typ av varaktighet innebär att effekten upphör efter en viss tid, vanligen i en minut (15 rundor). Observera att vissa besvärjelser kan ha längre varaktighet.

Provisorisk: Effekten varar tills vidare. Det vill säga ända tills den (eventuellt) tas bort av besvärjaren eller ett villkor.

Permanent: Effekten är bestående och inte kan tas bort – inte ens med magi.

Andra handlingar & koncentration

Det är möjligt att väva besvärjelser samtidigt som man utför andra handlingar. För varje stridshandling (exempelvis anfall och försvar) som man utför utöver besvärjelsen så blir alla slag för det magiska färdigheterna en nivå svårare (+Ob1T6). Naturligtvis blir även stridshandlingarna en nivå svårare (+Ob1T6). Att väva besvärjelser samtidigt som man utför stridshandlingar fungerar alltså på samma sätt som då man gör flera handlingar i strid. Observera dock att det är omöjligt att utföra mer än en besvärjelse åt gången.

Om en magiker blir träffad av ett vapen, naturlig attack eller liknande då en besvärjelse vävs så är det mycket stor risk att besvärjelsen misslyckas. Allt som behövs för att en besvärjelse skall misslyckas är en poäng Smärta. Magiker som verkar i situationer där det är risk för skada (exempelvis krigarmagiker) bär ofta en lättare form av rustning. Det är dock inte lämpligt att väva besvärjelser i direkt strid, ett vapen är vanligen effektivare.

Besvärjelser

Här kommer alla besvärjelser som finns med i grundreglerna uppställda i en lättöversiktlig lista med all den viktigaste informationen samt en kort beskrivning vilken effekt som besvärjelsen har. Den som spelar magiker bör titta på sina valda besvärjelser i Spelledarens guide om han känner att han vill ha mer information om dem. Spelaren bör även läsa om de aspekter som han kan alstra, även dessa står i Spelledarens guide. Observera att spelledaren kan vara restriktiv med information om övriga aspekter samt mer information om andra besvärjelser än de som rollpersonen kan.

Besvärjelsebeskrivningarna är upplagda enligt följadande mall. Först inom fetstil står besvärjelsens namn. Inom parentesen ( ) står dess magnitud. Därefter en kort förklaring vad den gör och har för spelteknisk effekt. Tidsåtgången det tar att väva den och slutligen avstånd och varaktighet. Kursiverat står de färdigheter man måste slå gentemot och dess svårighetsnivåer.

Aeromantisk purifiering (1): Renar luft. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Effekten är permanent. *Alstra pneumotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob3T6).*

Akvatisk purifiering (1): Renar vätska. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Effekten är permanent. *Alstra hydrotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Analgetiskt sedativ (1): Helar Ob1T6 poäng Smärta. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Effekten är permanent. *Alstra biotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Astrotropisk empati (2): Påverkar VINIT med en svårighetsnivå. Tar en runda att väva. Räckvidd: Personlig. Varar en minut. *Alstra astrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Astrotropisk luciditet (1): Minskar långtidsutmattning med Ob1T6 poäng. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Effekten är permanent. *Alstra astrotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Astrotropisk prostration (2): Ger offret Ob2T6 kryss utmattning. Tar en runda att väva. Räckvidden är 30 m. Effekten är momentan. *Alstra astrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Augus hydrologa kommando (2): Tvingar en undin att lyda. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. *Alstra hydrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Auspicisk epidemiresistens (2): Skyddar en person mot sjukdomar. Räckvidd: Beröring. Tar en runda att väva. Effekten varar tills vidare. *Alstra biotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Belags lydiga tjänare (2): Tvingar en sylf att lyda. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. *Alstra pneumotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Belags renande virvel (1): Skapar en städande virvelvind. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Effekten är momentan. *Alstra pneumotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob3T6).*

Belkor Guliks magiska mist (1): Skapar en dimma eller rök med 30 m radie från magikern. Tar en runda att väva. Varar en minut. *Alstra pneumotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Besvärjelsen för total sannfärdighet (2): Gör det två nivåer svårare att ljuga. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. *Alstra psykotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Biomantisk blodåterbildning (2): Minskar blodförlust med Ob2T6 poäng. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Effekten är permanent. *Alstra biotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Bizars retroaktiva disintegration (3): tar bort annan magi (temporär eller provisorisk). Tar en runda att väva. Kräver beröring. Effekten är permanent. *Alstra ataxatropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).*

Catzorans outhärdliga sveda (1): Ger Ob1T6 smärta. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Effekten är momentan. *Alstra psykotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Catzorans spirituella egid (2): Gör det två nivåer enklare att försvara sig i andestrid. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra psykotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Celdans lysande magi (1): Skapar ett ljussken med två meters radie. Tar två rundor att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra termotropi (Ob1T6), Transformering (Ob2T6), Besvärjelse (Ob3T6).*

Chadarians subliminala nimbus (1): Gör det en nivå enklare att övertala folk. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra heliotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Davas vederstyggliga brisad (4): Orsakar en explosion som ger upp till Ob2T6 i krosskada. Tar två rundor att väva. Har räckvidd på 30 meter. Effekten är momentan. *Alstra termotropi (Ob4T6), Transformering (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Den rämnande köldens spricka (3): Tar en runda att väva. Kräver beröring. Momentan. Spräcker sten. *Alstra kryotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).*

Det magiska järtecknet (1): Gör att man kan upptäcka magi med känseln. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Effekten är momentan. *Alstra psykotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Den snärjande kraftens besvärjelse (2): Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. Minskar FÖR med fyra. *Alstra nomotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Den svävande svartkonsten (4): Leviterar upp till (8×BF) kg. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra pneumotropi (Ob4T6), Besvärjelse (Ob4T6).*

De sju andetagen (3): Gör det tre nivåer enklare att hålla andan. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra pneumotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).*

De tusen blödande såren (2): Höjer blödningstakt med Ob2T6. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Effekten är momentan. *Alstra nekrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Diodactus fylgiska urladdning (2): Slungar en blixt som orsakar Ob2T6 Trauma och Ob2T6 Smärta. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Effekten är momentan. *Alstra fototropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Diodactus heta metall (1): Hettat upp metallföremål så att de ger Ob1T6 Smärta och Ob1T6 Trauma. Tar två rundor att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. *Alstra fototropi (Ob1T6), Transformering (Ob2T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Diodactus pyrotropiska sfäroid (4): Skapar ett eldklot som orsakar Ob2T6 Trauma och Ob1T6 Smärta. Tar två rundor att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. *Alstra pyrotropi (Ob4T6), Transformering (Ob2T6), Besvärjelse (Ob3T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Diodactus övernaturliga hetta (2): Värmer upp material, vätskor om gaser. Tar två rundor att väva. Kräver beröring. Effekten är momentan. *Alstra fototropi (Ob2T6), Transformering (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Dominata Golimus (2): Tvingar en golem att lyda. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. *Alstra geotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Dominata Helionus (2): Tvingar en helion att lyda. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. *Alstra heliotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Dödande blicken (4): Offret direkt måste slå ett extra Dödsslag. Tar två rundor att väva. Har räckvidd på 30 meter. Effekten är momentan. *Alstra ataxatropi (Ob4T6), Transformering (Ob4T6), Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (O2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Ekivokus magnifika monolit (1): Höjer potensen och lusten hos både män och kvinnor. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Varar två minuter. *Alstra biotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Eterisk perception (2): Upptäcker magi på avstånd. Tar två rundor att väva. Har räckvidd på 30 meter. Effekten är momentan. *Alstra psykotropi (Ob3T6), Transformering (Ob3T6), Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Falköga (2): Gör det två nivåer enklare att använda SYN. Tar en runda att väva. Räckvidd: Personlig. Varar en minut. *Alstra fototropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Fiat flamma (1): Skapar en liten eldslåga i handen eller på ett finger, lågan har antändningsvärde 4. Tar två rundor att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra termotropi (Ob1T6), Transformering (Ob2T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Flygande föremålets besvärjelse (2): Leviterar föremål på upp till (2×BF) kg. Tar två rundor att väva. Räckvidd: Avstånd. Varar två minuter. *Alstra pneumotropi (Ob3T6), Transformerning (Ob3T6), Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Flytandets mirakulösa fullkomlighet (2): Ökar flytkraften med 20 kg. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra hydrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Garglias bryne (2): Hugg- och stickvapen gör Ob2T6 extra i skada. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra geotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Glittrande ljuskäglan (2): Skapar ett ljussken. Tar tre rundor att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. *Alstra termotropi (Ob2T6), Transformering (Ob2T6), Transformering (Ob2T6), Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Goda ögat (2): Slag mot karaktärsdraget Tur och färdigheten Spel & dobbel blir en nivå enklare. Tar en runda att väva. Räckvidd: Personlig. Varar en minut. *Alstra nomotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Helande handen (2): Trauma minskar med Ob2T6. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Effekten är permanent. *Alstra biotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Heliotropisk insolation (1): Solbelyser ett område med två meters radie. Tar två rundor att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. *Alstra pyrotropi (Ob1T6), Transformering (Ob2T6), Besvärjelse (Ob3T6).*

Heliotropiskt skimmer (1): Gör anfallshandlingar mot och av magikern en nivå svårare (+Ob1T6). Tar en runda att väva. Räckvidd: Personlig. Varar en minut. *Alstra heliotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Heroisk geist av den första rangen (1): Slag för att underkuva sin rädsla blir en nivå enklare. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra heliotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Hydromantikerns stillande hand (2): Besvärjelsen lugnar vatten. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter i radie. Varar en minut. *Alstra hydrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Incarcerering (3): Binder en demon så att den inte kan fly. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Effekten varar tills vidare (provisorisk). *Alstra semotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).*

Julundas krossande slag (1): Krossvapen gör Ob1T6 extra i skada. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra geotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Kanagas svarta mantel (2): Gör det två nivåer svårare att lägga märke till ett föremål eller en person. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra skototropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Kattöga (1): Gör så magikern kan se i kompakt mörker. Tar en runda att väva. Räckvidd: Personlig. Varar en minut. *Alstra skototropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Komaleptisk annullering (2): Ett medvetslöst offer får möjlighet att slå ett extra två nivåer enklare Chockslag för att kvickna till. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Effekten är momentan. *Alstra biotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Korpus Kollapsis (2): Offret måste slå ett extra Chockslag. Tar två rundor att väva. Har räckvidd på 30 meter. Effekten är momentan. *Alstra astrotropi (Ob3T6), Transformering (Ob3T6), Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Krigsdräktens armerade hårdhet (3): Ökar pansarvärden och Bryt med två poäng. Tar två rundor att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra geotropi (Ob3T6), Transformering (Ob3T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Larbilius förlängda kliv (2): Ökar FÖR med fyra. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra ataxatropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Larbilius underbara teleportation (3): Teleportera magikern 100 meter. Tar en runda att väva. Räckvidd: Personlig. Effekten är momentan. *Alstra ataxatropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).*

Lirmanas isande nattkyla (2): Kyler ner material, vätskor och gaser. Tar två rundor att väva. Kräver beröring. Effekten är momentan. *Alstra skototropi (Ob2T6), Transformering (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Liselles fantastiska öra (2): Gör det två nivåer enklare att använda HÖR. Tar en runda att väva. Räckvidd: Personlig. Varar en minut. *Alstra pneumotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Madriannas förföriska sång (2): Gör det två nivåer enklare förföra. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra psykotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Madriannas preventiva profylax (1): Ökar eller minskar svårigheten att bli gravid med två nivåer. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Effekten varar i tre minuter. *Alstra selenotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob3T6).*

Magus Cerdos dalande snö (2): Tar två rundor att väva. Kräver beröring. Varar en minut. Skapar ett magiskt snöfall med 30 meters radie. *Alstra kryotropi (Ob3T6), Transformering (Ob3T6), Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Magus Cerdos svalkande vind (2): Skapar en svalkande och kylande vind. Tar två rundor att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra pneumotropi (Ob3T6), Transformering (Ob3T6), Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Mionas mångalenskap (2): Offret måste lyckas med ett lätt VIL-slag för att inte fly. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. *Alstra selenotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Månbestens dikterande ord (2): Tvingar en lunion att lyda. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. *Alstra selenotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Mäster Boparams samlade tystnad (2): Skapar ett område med tystnad där HÖR blir två nivåer svårare. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. *Alstra nomotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob3T6).*

Nanórgonas krossande hand (2): Ger offret Ob2T6 Trauma. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Effekten är momentan. *Alstra nekrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Nekromantikerns hemofiliska uttömning (1): Höjer offrets Blodförlust med Ob1T6. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Effekten är momentan. *Alstra nekrotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Omkars goda tecken mot vandöda (2): Hejdar vandöda. Tar en runda att väva. Räckvidd: Personlig. Varar en minut. *Alstra biotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob3T6).*

Onda ögat (3): Slag mot karaktärsdraget Tur och färdigheten Spel & dobbel blir en nivå svårare. Tar två rundor att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. *Alstra ataxatropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Petromorfos (4): Förstelnar offer som inte lyckas med ett lätt slag mot TÅL. Tar två rundor att väva. Räckvidd: Avstånd. Effekten varar tills vidare (den är 'provisorisk'). *Alstra geotropi (Ob5T6), Transformering (Ob3T6), Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Putrefaktisk metamorfos (2): Skapar infektioner i levande kött eller förruttnelser i dött kött. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Effekten är momentan. *Alstra nekrotropi (Ob3T6), Transformering (Ob3T6), Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6)*

Ra'Drachs ogenomträngliga töcken (1): Fördunklar ett område med en radie på två meter där SYN-slag blir en nivå svårare. Tar två rundor att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. *Alstra kryotropi (Ob1T6), Transformering (Ob2T6), Besvärjelse (Ob3T6).*

Riannas glittrande bländverk (3): Skapar ett bländande ljusskken som ger tre poäng Smärta. Dessutom ökar den svårigheten för SYN och vissa färdigheter under en kortare tid. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Effekten är momentan. *Alstra fototropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).*

Riannas optiska evokation (2): Skapar en illusion av ett mindre föremål eller varelse. Tar en runda att väva. Räckvidd: Avstånd. Varar en minut. *Alstra fototropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob3T6).*

Riannas totala transparens (3): Gör magikern svår att se. Slå ett normalsvårt SYN-slag för att se magikern. Tar en runda att väva. Räckvidd: Personlig. Varar en minut. *Alstra fototropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).*

Salamanderns kommando (2): Tvingar en salamander att lyda. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. *Alstra pyrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Sarinas magiska koppel (2): Tvingar en stellar att lyda. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. *Alstra astrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Sarinas övermäktiga trötthet (2): Tar två rundor att väva. Har räckvidd på 30 meter. Effekten är momentan. Besvärjelsen ger offret Ob1T6 poäng Långtidsutmattning. *Alstra astrotropi (Ob3T6), Transformering (Ob3T6), Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Sergals ohejdade vredesmod (2): Slag mot Aggression och raseriabfall blir två nivåer enklare. Tar en runda att väva. Räckvidden är 30 meter. Varar en minut. *Alstra psykotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Similons magiska pansar (2): Ökar pansarvärden och Bryt med två poäng. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra nomotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Skototropisk förblindning (2): Offret får två nivåer svårare att använda SYN, stridshandlingar samt färdigheter som Söka och Speja. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. *Alstra skototropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Skydd mot svartkonst (3): Skyddar magikern mot magi vars magnitud är tre eller lägre. Tar en runda att väva. Räckvidd: Personlig. Varar en minut. *Alstra nomotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).*

Skyddsformeln mot eld och värme (2): Ger 'två lager skydd' mot eld. Regler för eld och brännskador finns i Spelledarens guide. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra termotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Skyddsformeln mot frost och köld (2): TÅL-slag för att undvika nedkylning två nivåer enklare Tar en runda att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra kryotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Skälvande jordens åkallan (3): Skapar ett lokalt jordskalv med en radie på 30 meter. Alla varelser inom denna räckvidd (inkulsive magikern) måste lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot RÖR för att inte falla omkull. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Effekten är momentan. *Alstra geotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).*

Stanken från graven (2): Skapar en fruktansvärd stank med en radie på en meter. Slå ett lätt slag VIL-slag för att inte fly. Varelser som inte känner någon lukt drabbas inte av denna besvärjelse. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra nekrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob3T6).*

Stämma blod (2): Minskar blödningstakten med Ob2T6. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Effekten är momentan. *Alstra biotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Subakvatisk respiration (2): Gör det möjligt att andas vatten istället för luft. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra hydrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Tabula rasa (2): Skapar en valfri, lysande text eller ett enkelt diagram. Tar tre rundor att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra pyrotropi (Ob3T6), Transformering (Ob3T6), Transformering (Ob2T6), Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Telepatisk kommunikation (2): Magikern kan sända en- eller tvåstaviga ord direkt till en annan person. Tar en runda att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. *Alstra psykotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Vitalistens kraftfulla helning (4): Helar Ob4T6 trauma. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Effekten är permanent. *Alstra biotropi (Ob4T6), Besvärjelse (Ob4T6).*

Vitalistens potenta hemostas (4): Minskar blödningstakten med Ob4T6. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Effekten är permanent. *Alstra biotropi (Ob4T6), Besvärjelse (Ob4T6).*

Ylande sefyrens åkallan (2): Skapar en magisk vind med 30 meters radie där vindstyrkan ökar med två steg. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra pneumotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

Ymniga nederbördens välsignelse (1): Skapar ett magiskt regn. Tar två rundor att väva. Har räckvidd på 30 meter. Varar en minut. *Alstra pneumotropi (Ob2T6), Transformering (Ob3T6), Besvärjelse (Ob1T6).*

Zur Khezar (2): Gör att man står stadigare. Tar en runda att väva. Kräver beröring. Varar en minut. *Alstra geotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).*

KAPITEL SEX

FOLKSLAG & LÄNDER

Slavmarknaden i Jen var ett kokande myller av giriga krämare, bistra soldater, rika ädlingar och besökare från när och fjärran. Hettan var tryckande och vattenbärarna gjorde stora förtjänster. Där fanns förstås även huvudattraktionen: slavhandlarna och deras rov. Den vidrige tiraken Thamz visade nöjt upp sina varor för Emiren av Balbûn:

”Se här, min bäste emir. En toshisk kvinna och hennes bror. Lydiga arbetare. Kvinnan är dessutom havande, så där får ni en extra slav på köpet om ni har tålamod. Blott trettio gulddirham för de trenne.

Eller kan jag kanske intressera min emir för denne jargiske skrivare? Han kan läsa och skriva sex olika språk, och tala desto fler. Men han vill be till avguden Daak minst en gång om dagen, ty annars blir han kinkig och måste piskas till lydnad. Sjuttiofem gulddirham måste jag ta för honom. Har är i sanning ett gott köp.

Jag ser att ni tittar på alvkvinnan, min emir. Hon är dessvärre inte till salu. Hon skall vidare till Gudahärskarens hov, för att tjäna honom med sång och dans under resten av hans livstid.

Men kanske jag kan fånga er uppmärksamhet med denna tigrinna från norr? En riktig skönhet, se hur hon åmar sig! Barbarisk och vildsint, bara väntar på att få bli tämjd av en herre som ni, bäste emir. Låt mig avtäcka hennes bröst...”

Tiraken tog några steg mot den kedjade eyrentigrinnan då hon plötsligt gjorde ett utfall mot honom. Hennes tänder sjönk in i den håriga strupen och slet otroligt nog upp tirakens halspulsåder. När vakterna anlände var slavhandlaren bortom all räddning.

LÄNDER I MUNDANA

Mundana är en stor värld. Spelarna ges här en första inblick i de länder som finns, och detta avsnitt kan därför tjäna som en hjälp när man väljer vilket land som rollpersonen skall härstamma från. För rollpersonerna är världen fortfarande troligen ganska outforskad, och det är sannolikt att de bara vet nedanstående om de länder som gränsar till eller har stor kontakt med hemlandet. Om sitt eget land vet de däremot desto mer, och spelledaren kan fylla i oklarheter eller bringa sanning i vissa rykten om hemlandet, utifrån vad han bedömer att rollpersonerna kan tänkas veta. Spelaren får helt enkelt försöka skilja på vad han vet om världen och vad hans rollperson vet.

Alarinn

”Hedningar är vad de är, tillber drakarna sägs det. Jag kände en karl som bodde bland dem ett tag, men han sa att de var fåmälda… men förvisso gästfria. Skickliga hantverkare är de också. Jag såg en gång ett svärd som smitts över deras eldar, och gudarnas gissel drabbe mig om det inte var det vackraste hantverk mina ögon någonsin skådat.”

Långt i öster ligger detta vilda rike, befolkat av de tystlåtna léaramalverna. Det är ett kargt och hårt land som gränsar mot en väldig vildmark med vindpinade slätter, förrädiska myrar och snåriga skogar. Alla som begett sig iväg för att finna slutet på den har försvunnit. Alverna lever i tätt sammanhållna familjer och är inte särskilt förtjusta i besökare. Det sägs att de helst tar till svärdet då de skall lösa dispyter vare sig om det är mellan dem själva, boskapstjuvar eller tiraker från de karga bergstrakterna.

Asharien

”Hördu du ditt glytt! Vad du än gör, försök aldrig tämja en asharisk kvinna. Hon klöser ögonen ur dig fortare än du hinner säga ’tungkyss’. Jo du, det skall jag tala om för dig. Och skulle kvinnan ge med sig har du mannen där fortare än ögat. Är det någonting en asharier ogillar så är det när du försöker ta något ifrån honom, och då spelar det ingen roll om det är friheten, pengarna eller oskulden. Ena snåla jävlar de där…”

Ett vilt och otämjt rike där de laglösa härskar i vildmarken och jarlarna styr med järnhand över städerna. Det finns gott om underliga varelser och otyg på Ashariens torra slätter. Hela landet är rödaktigt och vattenfattigt förutom en bred flod som kallas järnforsen. Runt denna livsgivande åder har bosättningar växt upp. Det finns gott om alver och dvärgar i Asharien – samt tiraker. Landet är mycket farligt och om man inte är försiktig och har många vänner så bör man tänka sig för innan man beger sig dit.

Cirefaliska samväldet

”Deras samhälle är så underligt. Ja, liksom dekadent, som om de nått mycket längre på alla områden och på något sätt redan insett hur allting kommer att sluta. Jag kan inte riktigt förklara det, men ibland verkar det nästan som om deras samhälle vore en helt annan värld. Har ni hört att de gifter sig med sina systrar? Eller att de lägger alla sina pengar på viner och fina tyger? Men tydligen har de råd, och tydligen är de mäktiga. För annars skulle väl deras välde redan ha fallit i händerna på någon erövrare?”

De högfärdiga och rika cirefalierna styr över tre riken. Långt i norr ligger Gordrion, inklämt mellan höga berg som året runt är klädda med snö och omgivet av tjocka granskogar försänkta i evig kyla. Gruvor finns där också; väldiga gruvor där arbetare slavar under cirefalierna och gräver fram värdefulla metaller från världens inre. Många sägs försvinna där, slukas av en fasa i djupet eller dö på grund av de miserabla förhållandena. Det sägs även att det finns arbetare som kommit därifrån med börsarna fyllda med guld efter några år av tjänstgöring. Cirefaliernas andra rike är Caserion. En stor kornbod med väldiga åkrar, slingrande kanaler och flertaliga mindre bosättningar. I norr ligger dock den väldiga Mitheraskogen, en fasansfull vildmark dit få vågar sig in. De som gör det kommer sällan tillbaka. I Igonhavet ligger det en ögrupp som sägs vara cirefaliernas ursprungliga hem. Rika är de. Ståtliga byggnader finns där: tinnar, torn, kanaler och väldiga handelsplatser. Skepp färdas ständigt till och från dessa öar fullastade med varor. Även här finns det gott om gästarbetare som utför de grovarbeten cirefalierna undviker.

Colonan

”Colonan, ja. Det skall tydligen vara ett gammalt rike, men jag känner då ingen som besökt landet annat än de senaste åren. Min bror gick på ett fartyg med destination Colonan, med endast yxan och skölden i bagaget. ’Det är det enda jag behöver där borta’, sa han. Har aldrig sett han sen dess.”

Ett litet och nordligt rike som sägs vara en rest av ett fornt imperium. Landet är fyllt av lämningar efter väldiga städer och majestätiska byggnader. Men all den forna glansen är borta. Det är reducerat till ett slagfält där sabriska och thalaskiska styrkor gång på gång drabbat samman och dränkt landet i blod.

Consaber

”Har du sett ett sabriskt krigsfartyg någon gång? Inte? Då skall jag tala om för dig att det är nåt helt annat än de skorvar du kan se här nere på redden. Stora, mäktiga, snabbgående, klarar alla stormar. En riktig fröjd. Tänk den som finge stå bak rodret på ett sådant skepp. Jag skulle ge mitt vänstra ben om så krävdes…”

Ett väldigt rike som varit indraget i många konflikter, bland annat inbördeskrig men även otaliga krig med grannlandet Thalamur. Kungen har dock ett fast grepp om makten och adeln. Riddare med skinande rustningar står under hans befallning och riket har även en stor flotta som för in handelsvaror från världens alla hörn. Det sägs att drakarna har visst inflytande över makten. Bland annat sägs en drake besöka kungens hov vid orostider för att viska i hans öra vad som måste göras. Det finns även de som säger sig ha sett sabriska soldater rida på drakar i strid.

Damarien

"Damarien, tvi vale! Vampyrer och despoter, bevare mig väl. Ger man sig in över gränsen lär man aldrig komma levande ut igen. Och råkar man, gudarna förbjude, ha oturen att bli född där inne är det lika bra att gå och hänga sig innan man råkar ut för något värre."

Damarien är ett mörkt och isolerat rike omgärdat av myter och sagor. Det sägs att blodsugande vandöda har stor makt i landet och nattetid jagar bland de mörka granskogarna och över de dimmiga slätterna. Landets armé upprustas ständigt och de som motsätter sig styret blir avrättade på det mest bestialiska sätt man kan tänka sig – och mer därtill. Det sägs att Damariens svarte storfurste förbereder en attack mot grannlandet Västmark men ingen vet säkert; för hur skall någon kunna veta hur Damariens galne envåldshärskare tänker?

Drunok

"Barbarer, eller näst intill i alla fall. Det finns ingenting att hämta i Drunok, om man nu inte gillar mjöd, slagsmål, fräcka visor och otuktiga jäntor förstås. Skål!"

Ett platt och bördigt rike med en vis konung. Norr om riket breder väldiga bergstrakter och skogar ut sig. Där i vildmarken sägs jättar leva men folket i Drunok har lärt sig att tala jättarnas språk och handlar numera med dem. Den största faran för Drunok är det jargiska kejsardömet, som riket gränsar till åt väster. Som en hungrig best hotar Jargien att sluka Drunok. Gränsfort håller på att byggas och bönderna sägs förbereda sig för krig på kungens order.

Eumo

"Eumo bebos av vildar. Tro mig, ni vill inte färdas genom riket utan att ha minst en livvakt per person i ert följe och minst en livvakt per sidenbal ni för med er. Men skulle ni någonsin våga er på en resa kan ni vända åter rika. Det finns guld i det landet i sådana mängder att det skulle få självaste gudarna att rodna av avund."

Ett rike långt i väster som sägs ha ofantliga guldskatter i förvar. Det finns gott om mindre gruvbyar, vars invånare hugger fram den värdefulla metallen ur de hårda klipporna. Norr om riket finns en vildmark där demoner och gastar sägs vandra fria. Skuggkulter har fått ett allt större grepp om folket och det viskas att det nu är girighet och demondyrkan som styr riket. Det finns dock hopp i de nobla munkarna från Sung, som är vida beryktade både för sin vishet och för sin skicklighet i strid.

Jargiska kejsardömet

"Nå, det finns inte så mycket till vildmark i Jargien. Vilket håll du än vandrar så hamnar du snart på ett gårdsplan. Och om det är trångt på landsbygden så är det ingenting motför städerna, trots att de verkligen är enorma. Jag klev upp tidigt en morgon och började gå från mitt värdshus vid den norra stadsporten, och jag svär på min heder att jag inte nått fram till den södra innan skymningen."

Ett väldigt rike som lyder under sin kejsare samt kyrkan. Folket är strängt troende och inkvisitionen letar efter både kättare, syndare och andra som sticker ut. Landet är korrupt. Den som har pengar kan ta sig hur långt som helst men måste hela tiden vara beredd att få en dolk i ryggen av sina fiender och även av

sina allierade. Det är ett sällan skådat maktspel som man gör bäst att hålla sig undan från. I de nordliga delarna gränsar riket mot de vilda Krolimbergen, bortom vilka ett bestialiskt och människoätande folk sägs leva. En väldig asköken, där skriken från alla de som dräpts där hörs i vinden, skiljer Jargien från de otyglade länderna i väster. Jargien ligger praktiskt taget i krig med alla då de förbjuder magi och dyrkan av andra gudar än Daak. Deras armé är väldig och soldaternas klingor är vassa och sköldarna breda. Vilka som först kommer att känna Daaks vrede, västlänningar eller östlänningar, kan man fundera över, men snart kommer de jargiska legionerna vara redo att marschera.

Momolan

"Den skönaste kvinna jag någonsin skådat var en momolansk slavinna. Hon var likt en katt, smidig och vacker, stolt och på något sätt fri även i sin träldom. Hon stod över oss andra, såg ner på köparen och slavhandlaren från första stund. Hon visste verkligen sitt värde. Hennes syster sades ha köpt henne fri långt senare, och det talas också om att slavhandlaren drabbades av en gruvlig hämnd. Tydligen sliter han i saltbassängerna i det svarta Jaccumta numera, och hans enda lön är rappen från piskan."

Ett rike i de väldiga öknarna. Där styr kvinnorna, männen är blott redskap i deras bruk och måste skyla sina anleten. Deras städer är byggda djupt, djupt under jorden i mörkret och svalkan. De har väldiga skatter, vackra slavar, rökelser, örter och guld. Karavanleder passerar deras rike och de tar chansen att beskatta dem hårt. Folket dyrkar demoniska varelser som döljer sig i den virvlande ökensanden och det sägs även att det någonstans i detta rike finns ett gapande hål rakt ned i underjorden.

Mûhad

"Nä si, mûhadinerna det är ett släkte för sig. Behandlar människorna sämre än djuren. Det sägs att de inte äter fågel, har ni hört så tokigt? Men att skicka sina tusentals slavar att utkämpa deras krig, det går minsann an. Och sedan det här med gudahärskaren. En gud! Här på Mundanas jord! Vilka påfund, ja jag säger då det."

Ett land i väster där folket lyder under gudahärskaren: en mäktig man eller varelse som styr sitt rike med järnhand. Slavhandel och exotiska varor gör hamnstäderna till myllrande platser där man kan köpa allt om priset är det rätta. Gudahärskaren har många lojala och fruktade krigare i sin gunst: virvlande granaschfäktare, våldsamma mångalningar och tysta nattdräpare. Dessa håller ordning på riket och tystar de som yttrar sig för högt.

Pereine

"Det råder tydligen kaos i landet för närvarande. De saknar en konung och låter folk bestämma lite hur de vill. De som styr har förmodligen tappat greppet. Jag undrar hur länge magikraterna i Thalamur låter dem hållas?"

Pereine var tidigare en del av riket Thalamur men bröt sig fria under en blodigt uppror. De är nu ett ungt rike som kämpar för överlevnad. Thalamur omger dem från alla sidor förutom från kusten och har trupper stationerade runt hela gränsen. Många tror att Thalamur snart kommer göra slag i saken och återta riket men än så länge är allt lugnt.

Soldarn

"De har haft det svårt, folket i Soldarn. Pesten har ju härjat där ett antal gånger och trollkrigen är väl numera kända över hela världen tänker jag. Men de gnetar på, plöjer i sina bördiga jordar och odlar vete och dricker sin öl. Varken folket eller konungen lär ha några andra ambitioner än att föra sitt släkte vidare. Ena riktiga träbockar är de, om du frågar mig."

Ett bördigt rike som styrs av en konung och hans riddare. Stora delar av landet är täckt av en djup skog där alver, troll och annat oknytt lever. Man bör vara försiktig att störa sig med dessa naturväsen. Folket i landet har stor respekt för de gåtfulla varelserna och rör sig med största vaksamhet de gånger de vandrar in under trädkronorna.

Stora arkipelagen

"Det är en lång väg att segla, över stormpiskade hav och förrädiska sund. Och när man väl kommer fram kan man ju fråga sig om det var mödan värt. Öborna är ett underligt folk, också pratar de en rotvälska ingen sund man kan förstå eller knappt ens efterhärma. Men handeln på öarna är god, och efter veckor till havs känns det alltid gott att få hämta krafterna på Garandor – den största staden i arkipelagen. Och det finns gott om långväga resande där, så alltid hittar man någon att språkas med."

En samling öar i Stormarnas hav som till stor del är täckta av djungler och klippig ödemark. Det finns dock bosättningar på de största öarna och på senare tid har sabriska och faliska handelsmän visat allt större intresse för ögruppen. Vissa fasar för att ett stort sjökrig mellen cirefalierna och sabrierna kommer att bryta ut i arkipelagen då de kämpar om samma intressen.

Takalorr

"En gång och aldri' mer säger jag! Inte för all sprit i världen. Moskitbetten klia' i månader, och innan jag blev av med frossan… gudar, jag trodde jag var en död man! Min vän Mos strök med. Blev träffad av en tirakisk pil när han lämna' lägret för att tömma tarmen; förbannade rännskita! Vilket öde va, dö med byxorna nere?"

En väldig ö täckt av mullrande vulkaner, djungler, träskmarker och kärr. Detta är tirakernas hem. De lever i stammar och slåss för att vidga sina områden. I en stor bukt dväljs deras hamnar och där ligger de galärer som de använder för att plundra de som reser över haven nära ön. Att ta sig till Takalorr är mycket vådligt och att lyckas överleva när man väl kommit dit är om möjligt ännu svårare.

Thalamur

"Jag har aldrig känt mig så bevakad som när jag reste genom Thalamur. Överallt dessa plirande ögon, som om de bara väntade på att jag skulle göra något fel. Ibland var det mest som en känsla, att någon iakttog mig alltså. Det sägs att häxmästarna som styr riket kan göra sig osynliga, men hur de kan vara överallt samtidigt övergår mitt förstånd. Men så har jag väl aldrig varit särskilt klipsk heller."

Ett väldigt rike vars invånare mest håller sig för sig själva förutom då de i ursinne anfaller sitt grannland Consaber. Landet styrs av svartkonstnärer som har samröre med demoner. Folket är förslavat av dessa magiker som med sina resurser

byggt upp en väldig arme. Det är förbjudet att dyrka gudar i detta land, och istället skall man dyrka sina härskare. De som vägrar blir alla avrättade eller offer för fasansfulla experiment.

Västmark

"Jag kan inte med gott samvete säga att karlarna i Västmark föll mig i smaken. De flesta var ganska tölpakiga, lite dumma, som om tiden stått stilla där. De hade i alla fall ingen aning om vad en kvinna vill ha, och sedan luktade de träck. Förmodligen de där leriga skorna; överallt denna sankmark! Nåja, jag kom i alla fall därifrån med ett rikt malmkontrakt, och hade de vetat lika mycket om hur man tillfredställer en kvinna som de vet om stenars hårdhet och gruvfyndigheters värde hade jag kanske övervägt att bosätta mig där."

Ett litet och obetydligt rike som till stora delar är täckt av djungler och träskmark. Folket arbetar hårt med gruvbrytning och det finns gott om tiraker i riket. Stora delar är outforskade men det sägs att det finns gott om underliga väsen i djupet av skogarna. Bland annat talas det om underliga spindelvarelser i träskmarken och bergstroll som bor i väldiga hallar invid bergens rötter. Få människor ger sig dock ut så långt i träsket.

Fjärran riken

Bortom de 'centrala delarna' av Mundana finns det riken som de flesta endast känner till genom myter och sagor. Bland annat det väldiga riket Ebhron som sägs ligga långt österut. Folket där sägs leva i fred och välstånd och Ebhron ses utav många som en slags utopi medan de flesta tvivlar på dess existens. Västerut finns Forion, ett rike där religionen är mycket stark och det sägs att det styrs utav en gudainkarnat. Än längre västerut sägs det väldiga kejsardömet Menon-Aun ligga. Större än något annat rike där kejsaren är mäktig nog att styra över solen och månens gång. Dessutom talas det om de exotiska kryddöarna, öriket Tarhai där folket dyrkar vulkangudar. Inte långt från arkipelagen ligger Lalasta, ett rike som varit isolerat av de Ebhronitiska invaderarna men som nu blvit befriat och kommit i kontakt med övriga Mundana. Få har besökt dessa länder eller ens träffat någon som varit där. Är man dock i hamnkvarteren på de stökiga krogarna kan man får höra den ena efter den andra skrönan av de sjömän som seglat över haven.

Eyrenskogarna

"Jag har hört en del om Eyrenskogarna. Tydligen bebos de av frodiga kvinnor som kidnappar män för att ha dem som leksaker och sexslavar – när de tröttnar på dem så hugger de huvudet av dem och sätter upp det på en vässad påle. Fast... det är ju inte ett så illa sätt att dö på."

En väldig nordlig skog nedanför kraggbergens sluttningar. Det finns gott om floder och vattendrag under trädens stammar och där lever eyrenfolket. Långa och ståtliga krigarkvinnor som är mycket misstänksamma mot besökare. Tydligen skall inte ens manliga krigare ha något att bjuda emot deras skicklighet i strid. Med sina väldiga eyrenklyvare kan de klyva en människa på mitten, uppifrån och ned.

Kamor

"Vad du än gör, så reta mig inte. Bråkar du med mig så begår du ditt livs misstag, jag har överlevt en expedition in i Kamors djup och tar inga smädande kommentarer från en vekling som dig. Om det var fruktansvärt, det kan du ge dig på, hälften av mina kamrater gick åt i vildarnas våldsamma anfall – de fruktar inte döden. Nä, de enda jag fick av expeditionen var döda kamrater, ett flertal ärr och en slavinna som jag lyckades fånga mig."

Norr om de väldiga krolimbergen ligger vildmarken Kamor. Det sägs att ett väldigt rike har existerat där men att det blev krossat av barbariska vildar. Under lövverket finns det gott om ruiner och efterlämningar från den fallna högkulturen. Förutom vildarna finns det även andra, fasansfulla varelser, som lever i skogarnas mörker och i bergens djup. Sagor från de jargiska expeditioner som varit inne i riket skrämmer både barn och vuxna. På senaste tid har dock en viss handel börjat ske och det sägs att guvenörer i norra jargien hyrt in kamorianska legosoldater.

Kraggbergen

"Kraggbergen säger du, jo jag har varit där, eller i alla fall i närheten. Handlade med några av jättarna som lever där. Inte för att de är så långa som folk påstår men de är ett flertal huvuden högre än dig. De vaktar envist sina hemligheter och sina kvinnor som lever nedanför bergen i de bördiga Eyrenskogarna så jag råder dig att inte resa dit."

I norr reser sig de väldiga kraggbergen upp mot skyn. Vintertid drar snöstormar ned över dem, höst och vår dränker regnet klippsluttningarna och på sommaren så värmer solen åter upp landskapet. Efter bergens sluttningar bor det jättelika kraggfolket till synes opåverkade av klimatet. Folket låter svärdet tala när det kommer till dispyter då deras uråldriga lagar förkunnar den starkes rätt. Dessa storvuxna män kan med sin näve krossa den starkaste mans huvud som ett ägg.

Maazenträsket

"Mygginfesterad sumpmark med förrädisk terräng säger jag dig. Ett oländigt område som man gör bäst i att undvika. Jag har dock hört sägas att det skall finnas ruiner på vissa av öarna – ruiner där det fortfarande går att göra rikliga fynd men de som rabblat om det har alla varit galna av träskröta."

I Jargien ligger de väldiga Maazenträsket. Ett stort område fyllt av gölar, sanktmark, mangroveskogar, kvicksand, och snårig underterräng som då och då sänks under vatten. Träsket är till stora delar outforskat men tydligen har ett mäktigt rike legat på dess plats en gång i tiden då det finns ruiner och mynt kvar sedan denna tid. Träskets invånare, adasierna, är mycket noga med vilka de släpper in på sitt territorium och vakar över de ruiner som återstår.

MÄNNISKOFOLK

Det finns ett antal olika särpräglade människofolk i Mundana. Dessa folkslag har sedan genom historien stagnerat, spritt sig och expanderat eller i västa fall dukat under till förmån för andra folk. De människor som dominerar Mundans värld år 2967 e.D. beskrivs kortfattat här – med information såsom utseende, generella drag och egenheter. Se sidorna 214–215 i den här boken för bilder på typiska klädesdräkter hos de flesta människofolken.

Adasier

Adasierna lever i södra Jargien, i det beryktade Maazenträsket. De lever av fiske och av handel med värdefulla växter och örter från träsket. De har en lätt grönaktig hy och rudimentär simhud mellan fingrarna och tårna. De verkar bara ha hår på huvudet och det är nästan alltid svart, långt och rakt. Ögonfärgerna är vanligtvis mörka. För en adasier är familjen mycket viktig samt att följa sin guds levnadsregler. Adasier är ofta mycket stolta över sin tro och sitt ursprung och håller på många av sina traditioner även när de lämnar sitt rike. En typisk adasisk man är cirka 165 cm lång och väger cirka 60 kg.

Aunurier

Aunurierna är ett högrest folk som lever i det väldiga kejsarriket Menon-Aun och är ovanliga i resten av Mundana. Deras hy är svagt gulaktig och de förstärker vanligen detta drag genom att gnida in huden med oljor innehållande guld, silver eller kopparstoft vilket får huden att glänsa. Håret är uteslutande svart. Ögonfärgen varierar mellan grå, roströd och nästan helt rödaktig, en ton som inte finns hos något annat människofolks iris. Bland vissa släkten är ögonen nästan rubinröda och detta ses som ett stort skönhetsdrag. En typisk aunurisk man är cirka 190 cm lång och väger cirka 95 kg.

Cirefalier

Det cirefaliska folket är en av de äldre på Mundana. De har en långt gången kultur och deras kunskaper är många och rika. Det är ganska ovanligt att cirefalier gifter sig med människor från andra folk och den cirefaliska folkgruppen är därför trots sin spridning ofta ganska särpräglad. En cirefalier är lätt ljusbrun i hyn, har ofta mörkt hår och mörkt blå eller bruna ögon. De har vanligtvis ganska markerade drag, såsom tydliga hakor, näsor och pannor. De är dessutom ganska långa, en typisk cirefalisk man är omkring 185 cm och väger cirka 70 kg.

Darkener

Den väldiga södra kontinenten bebos främst av olika undergrupper till den darkenska folkgruppen. Darkener lever i de fuktiga djunglerna och på de vida stäpperna i olika klaner, stammar och familjer. En darken är en fysiskt stark individ, med mörkt skinn som varierar från brunt till blåsvart beroende på boplats och familj. Håret är mörkt och ögonen är vanligtvis bruna eller ibland svarta. Ett annat drag är folkets läppar, vilka vanligtvis är fylliga. Det finns ett stort antal undergrupper inom de darkenska folken det är dock deras mörka hud- och hårfärg som binder dem samman. En typisk darkensk man är cirka 180 cm lång och väger cirka 85 kg.

Kamorianer

Kamorianerna lever i det skogsbeklädda Kamor, norr om det jargiska kejsardömet. Det kamorianska folket är resliga, smidiga och håriga. De har skarpa sinnen och bär djuriska drag. Exempelvis har kamorianer något smalare pupill än vad som är vanligt, och deras hörntänder är spetsigare. Deras hy varierar från ljus till mörk och deras hår från rött, blont, brunt till svart. De präglas av sina totemdjur, varav några är vargen och björnen, och tycks ibland vara mer djuriska än mänskliga. Främst är en kamorian lojal mot sin stam, men håller alltid sitt ord och infriar såväl löften som hot. Det är väldigt sällan som en kamorian lämnar sitt hemland. En typisk kamoriansk man är cirka 185 centimeter lång och väger cirka 90 kg.

Kragg & Eyren

Vid Kraggbergen lever ett släkte av storväxta och fysiskt imponerande människor. De lever mest för sig själva, även om de har rikliga handelskontakter med både människofolk (i synnerhet raunlänningar), och dvärgar. Dessutom verkar de ha en väldig respekt för misslorna. De lever nära naturen i stamsamhällen. De ser smärta som något föraktfullt och hyllar mod, trohet och styrka. Det finns två större grupperingar bland kraggfolket. Dels de som dyrkar den vise guden Siron och svurit att leva åtskilda som män och kvinnor och endast träffas under parningsriterna, samt de som är raunatroende och lever efter den raunländska religionen. Både männen och kvinnorna är storväxta, med stor muskelmassa och kraftig kroppsbyggnad. De är ljusa i hyn och har alla typer av färger på både hår och ögon. En typisk man av kraggfolket är ungefär 210 cm lång och väger cirka 130 kg. En typisk eyren är cirka 180 cm lång och väger cirka 75 kg.

Lalaster

På ön Lalasta i Stormarnas hav lever lalasterna, ett folkslag som är något mindre och smidigare än den vanliga vanaren och med mörkare hy. Håret är nästan uteslutande svart, ofta med en blåaktig ton, men det förekommer att kvinnor och män väljer att bleka håret vitt med hjälp av giftiga dekokter då detta ses som exotiskt. Lalasterna rike har länge lidit under ett inbördeskrig som nyligen har avslutats. Många har flytt riket eller blivit landsförvisade. Runtom Mundana ses lalaster på med stor misstänksamhet då många av dem försörjer sig som legosoldater och tros syssla med allehanda skumraskaffärer. En typisk lalastisk man är cirka 172 cm lång och väger cirka 72 kg.

Rauner

Rauner heter ett stor folk som i majoritet bebor de stora slätterna i norra Mundana. De är ett ganska civiliserat barbarfolk som lever på de karga stäpperna. Rauner är kända som skickliga stigfinnare, vildmarksmän, krigare och ryttare. Tidigare i historien har raunerna invaderat många av Mundanas riken och plundrat sig fram. Numera har en mer fredlig relation uppstått och handeln har börjat spira på sina håll. De har ett antal fasta bosättningar, främst norr om Mitheraskogen vid kratersjöns rand. Raunerna har oftast mörkt hår, brunt eller svart och mörka ögon med veck. Männen har ofta riklig kroppsbehåring. Ett drag är ofta de markerade höga kindkotorna. De är stora med en kraftig kroppsbyggnad som betsår av en tung benstomme och stor muskelmassa. En typisk raunisk man är omkring 180 cm lång och väger cirka 90 kg.

Tauper

Tauperna är kanske de mest udda bland de större folken. Deras hemland ligger långt i norr i den otillgängliga vildmarken. Det är dock vanligt att små enklaver av tauper återfinns i många städer långt från deras hemland, i synnerhet riket i Ebhron där en stor del av det taupiska folket lever. Tauper är ofta respekterade och ibland fruktade då de besitter stor vishet och kunskap om många olika saker. Det ryktas dessutom om att tauperna lever längst bland de mänskliga folken. En taup är vanligtvis lång och har en ganska ranglig kroppsbyggnad. De har helt vit hud och de blir aldrig solbrända. Deras ögon saknar iris – det enda som syns är två svarta pupiller i de helt mjölkvita ögonen. Håret är vanligtvis antingen grått, vitt eller i mer sällsynta fall, kolsvart. Det tillåts växa långt både hos män och kvinnor. De har en ganska sparsam kroppsbehåring och bland männen är skägg ett tecken på styrka – skäggväxten kommer först mot slutet av deras levnad. Dragen i ansiktet är vanligtvis mycket fina. En typisk taupisk man är ungefär 195 cm lång och väger cirka 70 kg.

Tosher

Tosherna är det andra stora folket på den stora södra kontinenten. Det är ett primitiv folk som lever i symbios med naturen. Mycket lite är känt om dem i 'den civiliserade världen', mer än det som har uppsnappats av handelsmän som har mött dem. Tosherna är småväxta, smidiga och snabba. De har en bra uppmärksamhetsförmåga. Det kanske mest framträdande dragen är dels att folket verkar sakna kroppsbehåring överhuvudtaget och att de har markerade hörntänder, nästan som huggtänder i överkäken. De är mörkt bruna eller svarta i hyn och brukar vara nakna. De har nästan helt svarta ögon. En typisk toshisk man är cirka 145 cm lång och väger cirka 45 kg.

Vanarer

De flesta människor i området från Jargiska kejsardömet i väster till Consaber i öster tillhör det vanariska folket. Vanarerna är spridda över stora delar av Mundana och ofta uppblandade med andra människofolk. Vanarer är ljusa i hyn och kan ha en varierad uppsättning hår- och ögonfärger, även om svart hår är ganska ovanligt. Deras kroppsbyggnad är normalt ganska kraftig, men inte exceptionell på något sätt. Andra vanliga drag är tunna läppar och normal kroppsbehåring. Det finns ett flertal vanariska undergrupper som alla har ett distinkt utseende. En typisk vanarisk man är omkring 175 cm lång och väger cirka 75 kg.

Veddo

På isvidderna absolut längst i norr finns veddofolket, ett segt och envist folk som kämpar mot naturen och det kalla klimatet. En veddo är ganska kort, kompakt och är mycket seg och tålig mot det ogynnsamt klimat och även mot sjukdomar och gifter. De är ljusa i hyn och har vanligtvis ljust hår, blont eller rött. Ögonen är också de ljusa och vanliga färger är grönt och blått. Ögonen skyddas dessutom av hudveck och tycks sakna ögonvita – detta förhindrar att veddofolket blir snöblinda. Dessutom verkar de se mycket bra, speciellt i mörker. De är ganska rikligt kroppsbehårade. En typisk veddisk man är ungefär 165 cm lång och väger cirka 75 kg.

Zhaner

Zhanerna är ett folk som lever i Mûhad, Momolan, Tarkas, Tarhai, Miam och en bit in på den södra kontinenten. Zhanerna har en sedan långt tid tillbaka bevarad kultur och ses ofta som skickliga ökenkrigare och kunniga handelsmän. De flesta lever som nomader, men de mer välbärgade lever i städerna med sina stora basarer och handelsmarknader. En zhan har olivfärgat skinn, ungefär lika mörkt som en kraftig solbränd vanar. Håret är vanligtvis mörkt men ögonen är ofta ljusa, vilket står som kontrast till deras i övrigt mörka drag. Zhanerna som lever på Tarhai har dock helt svarta ögon. De besitter en seghet och en tålighet mot det varma klimat där de bor. En typisk zhanisk man är cirka 175 cm lång och väger cirka 65 kg.

I modulen *Barbarer & människofolk* ges en betydligt djupare insikt i dessa folkslag, deras kultur, förmågor och världssyn. Dessutom ingår kartor över de områden som de lever i samt rikliga spelartips.

NAMNFÖRSLAG

Rollpersonens namn väljs av spelaren men spelledaren har rätt att underkänna dåliga eller på annat sätt opassande namn. Samtidigt kan det vara intressant att veta vilken typ av namn som förekommer i landet där man äventyrar. Nedan ges förslag på namn baserade på nationalitet och ras. Det finns naturligtvis många andra namn än dessa.

Asharien

I Asharien är det vanligt att man kompletterar sitt förnamn med efternamn, faderns namn, sitt yrke eller ett tillnamn. Själva namnen är oftast innebördslösa. Exempel på ashariska namn är Cart Rollon, Hammand Sadelmakare och Vilk den kvicke.

Mansnamn: Alex, Anstir, Cart, Danyl, Dedrik, Efreim, Foss, Grim, Hansel, Ivon, Jerras, Jibber, Karlis, Menner, Morgan, Ort, Paul, Runo, Tim, Tomeran, Todor, Vili, Volker, Yaram.

Kvinnonamn: Alisa, Betrise, Calista, Dara, Emmi, Evlyn, Frodda, Karolyn, Linna, Lisetta, Morgana, Netta, Paulina, Rosanna, Ryana, Tariana, Tyra, Violetta, Yennnara, Zara.

Cirefalier

En cirefalisk individ benämnas först med sitt förnamn sedan med namnet på sin husfurst och därefter med kurfurstens stad. Exempelvis Relizer av husfurst Tzimenor familj från Marek Pomian.

Mansnamn: Azit, Cerec, Durzmal, Ficon, Gordaz, Harori, Jhim, Kzazian, Mzian, Nahrzezian, Pomerz, Relizer, Remacoz, Szmel, Zhizo.

Kvinnonamn: Azita, Crisma, Gannima, Harira, Jhimorza, Meleka, Nimaza, Rizima, Szza, Vamalla, Zhra.

Consaber

De flesta namn består av personnamnet samt en patronym eller matronym, till exempel Mikal Harans son eller Kari Edas dotter. Ofta används personnamn plus yrke eller personnamn plus hemort.

Mansnamn: Ador, Bundell, Burwell, Carnin, Claimon, Creigh, Egin, Faradan, Geredan, Jeneres, Lestat, Marak, Neres, Reben, Saldin, Tenas, Torden, Unter, Varfer, Yrwen.

Kvinnonamn: Alade, Belea, Cianne, Daria, Edet, Elsgita, Ferienne, Gwendelli, Helas, Jaina, Lewellyn, Mara, Melony, Nelna, Ryana, Sala, Tiana, Ulli, Valla, Vasla, Welle, Yrva.

Damarien och Västmark

Personnamn i Damarien och Västmark följs ofta åt av ett epitet, antingen yrket, hemorten eller ett beskrivande smek- eller öknamn.

Mansnamn: Bors, Begal Dac, Daac, Damar, Divil, Domer, Ehlas, Forsek, Helm, Grim, Kamand, Lansal, Mogel, Pergrim, Thamas, Vikrat, Vorsel, Vug, Urath.

Kvinnonamn: Ariandra, Damarella, Dara, Elektra, Elysia, Liora, Nella, Mortis, Ovidia, Tara, Zandra.

Drunok

Drunoker har oftast både förnamn och efternamn. Efternamnet är ofta synonymt med faderns förnamn.

Mansnamn: Akala, Anin, Aros, Chelem, Dor, Gahallan, Garon, Halvam, Igos, Mael, Menon, Mikal, Naro, Palan, Pavane, Rehelm, Stagus, Tolrune, Valentin, Vite.

Kvinnonamn: Anna, Desira, Drusa, Dolis, Enis, Efa, Gynes, Gun, Ineva, Ivlis, Lenae, Mianni, Nina, Patera, Po, Sabel, Sala, Selima, Sara, Vanis, Villeni, Ygea.

Ebhron

Namnen i Ebhron är från många olika folkslag. Vanligen kombinerar man sitt förnamn med sitt släktnamn på faderns sida.

Mansnamn: Adalor, Athis, Athix, Begelormar, Dasin, Gaalran, Idarax, Imraan, Jormgunderz, Kusik, Quzan, Rhamal, Thead, Urthan, Verak, Ylz-khoon, Zor.

Kvinnonamn: Almexandra, Gunixana, Hederitha, Ilidamra, Ixia, Jiviaxia, Levelia, Motarbia, Nixia, Oleandha, Rexine, Sanina, Uvatila, Vexeria.

Forion

I Forion brukar namn skrivas som ett dubbelnamn där det första namnet anger faderns namn om det är ett mansnamn eller moderns namn om det är ett kvinnonamn; det andra namnet anger tilltalsnamn. I vissa fall kompletteras dubbelnamnet med yrket, ett släktnamn eller ett epitet efteråt. Exempel Dhanjo-Zan härförare eller San-Duha den ärelystna.

Mansnamn: Borham, Daham, Dhanjo, Fum, Gedhur, Hamud, Kay, Raham, Saved, Selif, Yrgam, Zan.

Kvinnonamn: Bun, Dev, Duha, Funa, Hana, Kon, Kuho, Lov, Maya, San, Van, Yana.

Jargien

Jargiska namn är vanliga på många platser i Mundana spridda av missionärer och korsfarare. Det är vanligt att man lägger till sin hemort, sitt yrke eller ett helgon efter namnet, till exempel Aridos av Tibara eller Antonius Kock. Kvinnliga namn bildas lätt av manliga genom att lägga till ”-a” på slutet.

Mansnamn: Arcadius, Boethius, Caros, Damian, Elius, Galin, Hiberos, Ignatius, Keron, Leon, Marius, Nadian, Petros, Sarrius, Tatian, Uthos, Valerian, Yrgamos, Zenos.

Kvinnonamn: Anepa, Catleen, Cefone, Daynara, Eusebia, Felicie, Histalia, Ione, Luni, Maesta, Nivea, Preatra, Qulima, Ravia, Selina, Unine, Vitalia, Xandra, Yopatra, Zavia.

Soldarn

I Soldarn är namnen innebördslösa med vissa undantag, främst då djurnamn som gjorts om till människonamn. Förnamnen åtföljs oftast av faderns namn, plus ändelsen –sson eller –sdotter, exempelvis Rake Ulfsson eller Illina Lokesdotter. Adelns förnamn återföljs av ett ättnamn.

Mansnamn: Arok, Bard, Cronlan, Derik, Devod, Ejgast, Finn, Gaifell, Hadar, Idar, Ivian, Kjal, Lillsam, Modar, Nore, Njord, Pedjer, Rake, Ruben, Segert, Tegol, Warg, Yssec.

Kvinnonamn: Anja, Bettel, Blenda, Disa, Dordi, Emla, Frida, Hanna, Janna, Joanna, Katla, Kulla, Lea, Malin, Ninni, Nora, Olava, Palla, Penne, Rakel, Trude, Ulva, Unda, Vanna, Ylfa.

Thalamur, Pereine och Colonan

Thalasker har personnamn, patronym och familjenamn. Personnamnet ges till barnet när denne föds, familjenamnet ärvs från familjen, och patronymen skapas av faderns namn, med ändelsen -ir om personen är en man och -ira om personen är en kvinna. Jehan Eframir Khoron är alltså Jehan av familjen Khoron och hans far heter Efram.

Mansnamn: Amir, Beló, Daoud, Efram, Farak, Gadiv, Hamak, Iznogoud, Jehan, Mazoum, Nadir, Oroga, Padir, Quino, Reubin, Takhim, Urugim, Veshin, Ydor, Zamir.

Kvinnonamn: Amida, Beyuni, Diash, Elias, Fatia, Guada, Haryena, Idala, Kalina, Lyshana, Nadia, Odia, Piana, Qyena, Revana, Talya, Uria, Viena, Xema, Ydia, Ziana.

Stora arkipelagen

Övärlden har anammat många av de namn från både missonärer och kolonisatörer. Namnen som anges nedan är inhemska namn.

Mansnamn: Borynama, Darymen, Domonya, Eryando, Lafanyn, Tomtora, Parantor, Ranydor, Sybarto, Ycanbar.

Kvinnonamn: Aricanna, Amylla, Aninha, Catalina, Calaranna, Fionera, Juna, Mulyara, Taryanna, Yvanna.

Övriga folk och raser

Adasier: **Mansnamn:** Aanaz, Bzaar, Damer, Faahye, Gzir, Huuzen, Nan, Remus, Zaaz. **Kvinnonamn:** Ada, Bah, Cazena, Dagoi, Eggiz, Keza, Liizi, Maaneva, Pazeri, Taan, Zaa.

Aunurier: **Mansnamn:** Ambran, Bernon, Cyriz, Enokal, Kargh, Lergen, Sergal, Treloch, Vorloch, Wrathar, Xeran, Yeng. **Kvinnonamn:** Chingi, Falinna, Gedram, Isura, Idirvia, Kinai, Lorea, Nianna, Ossia, Quria, Peria, Raina, Sogail, Varja.

Darkener: **Mansnamn:** Ashbak, Chalad, Dehyan, Hayel, Izzay, Marwan, Naklaw, Nawan, Oyhen, Rani,Yofil, Yuwbinay. **Kvinnonamn:** Aymana, Cawila, Eltah, F'weli, Hawyana, Lawa, Mamay, Rimya, Sarya, Tarwa, Walia.

Eyren: Ara, Cena, Ciubine, Demira, Ekla, Enni, Fura, Ha, Kera, Nynno, Sanna, Tekla, Tita, Tiriten, Ymeli.

Kamorianer: **Mansnamn:** Ba-vir, Chald, Den'al, Grasch, Ka'briko, No-vir, Urg, Va-lir. **Kvinnonamn:** Ar-pa, Br'ho, Eve-li, Gh'a, Hara, Ke-ko, Kv'ka, Rh'ana, Va-la, Yl-ha.

Kragg: Adham, Basag, Bars, Canak, Demek, Errok, Kragger, Nanko, Njalar, Siegber, Stur, Thag, Thorbak, Zoran.

Lalaster: **Mansnamn:** Asael, Felassi, Hesael, Jesalos, Masomo, Osirias, Salumandas, Sansandro, Selsandos, Sesos, Suul, Vesiso. **Kvinnonamn:** Ghisesa, Kesasiloa, Khasiso, Kia, Kisa, Ksefsa, Pesa, Qesua, Ressa, Rusela, Xesimsa.

Misslor: **Mansnamn:** Asplöv, Dunfluff, Husvid, Intva, Julle, Kasar, Nusse, Osin, Pretver, Snöboll, Uvrugg, Visfin, Ylle. **Kvinnonamn:** Alvros, Dusi, Elni, Fira, Hisna, Ita, Jenna, Kira, Lissa, Minna, Peja, Ruti, Svinna, Ulli, Vemma.

Tauper: **Mansnamn:** Antonius, Aram, Aumotav, Edurav, Eirov, Eqov, Esionus, Iegenos, Ositav, Ousitus, Uacas, Udenov, Yicov, Ymar, Ytemus. **Kvinnonamn:** Aodev, Asis, Atolkes, Averkes, Eibes, Emelis, Eraniv, Iedyv, Ivenys, Oadinges, Opev, Udenys, Yfames, Yidaniv, Ysmanes.

Tosher: **Mansnamn:** Aheli, Djeri, Hambo, Heise, Intulo, Mokele, Obatala, Omoro, Sanka, Suwan, Ugero, Zewon. **Kvinnonamn:** Ahida, Binte, Buraka, Mamasilo, Mudami, Shabana, Sukina, Tululu, Uhlanga, Undana.

Rauner: **Mansnamn:** Arog, Bars, Entor, Gamad, Iten, Karan, Lors, Nevas, Oron, Ran, Sodor, Tarin, Udes, Vars, Yon. **Kvinnonamn:** Anasi, Berea, Denga, Esa, Gillarne, Ina, Kuya, Lavi, Mira, Payene, Reva, Ursuna, Vyana, Willarne, Yirth.

Veddo: Mansnamn: Aalaqpugu, Ianiugu, Jaan, Kanataugu, Qaraq, Spav, Ujaq, Viqaat. **Kvinnonamn:** Aala, Gisiqii, Jaangitsia, Kripluuti, Nuquna, Pangiq, Piqiani, Qip, Viqii.

Zhaner: Mansnamn: 'Asi, Ben Mhîma'a, Hamze, Isma'il, Khabi, Lahwan, Madjed, Mashkoh, Radi, Raheb, Sabi', Sabil, Wahan, Zabin. **Kvinnonamn:** 'Akidja, Amila, Amoa, Hadia, Halke, Ifrima, Lana, Leile, Nadira, Sab'a, Sahra, Salima, Telle.

Alver, Dvärgar & Tiraker

Alver (henéa): Namnen har alltid speciella betydelser (alltid könsneutrala): And, Dolkbärare, Fiskjägare, Isvind, Kall-somnatten, Liv, Nordanvandrare, Ordsjungare, Vindlyssnare.

Alver (léaram): **Mansnamn:** Aidin, Beighin, Cailean, Donnocadh, Ereg, Farinn, Hachan, Imrhen, Noroaidh, Obhinn, Reamhar, Taralin, Ydoran. **Kvinnonamn:** Alya, Brithei, Ciadi, Deleie, Erianni, Fay'enna, Gidhia, Hina, Melia, Nyneve, Oili, Perina, Riana, Senetai, Tilessa, Ulenna, Venni.

Alver (övriga): **Mansnamn:** Alean, Belion, Ceranidan, Denalian, Edarion, Guderian, Halarion, Isanion, Lunerian, Morollan, Nomarian, Uanir, Virelan, Ysanan. **Kvinnonamn:** Avaliel, Besiniel, Ceranidel, Deneliel, Evinal, Feleiel, Gialari, Hedaiel, Ilian, Odesse, Siusad, Tielesin, Uliadi, Vyssa, Yviol.

Dvärgiska namn: Borh, Bzot, Codher, Dhirkh, Drekh, Fotz, Ghesr, Ghidh, Jem, Jekh, Kammer, Khon, Liz, Murh, Narkh, Nenk, Parzim, Pazer, Rikh, Rhurn, Shuz, Spez, Tirzis, Vikaz, Zihr. (Observera att dvärgar har könsneutrala namn)

Tiraker: **Mansnamn:** Arog, Bekkaz, Dolomaz, Ekkim, Faath, Gragg, Hanazeth, Maagrim, Nezgûhl, Olgakk, Ragog, Shûlger, Thaar, Ulag, Zuthzuth. **Kvinnonamn:** Bizezel, Dûra, Ezel, Haztah, Menotah, Nihtwulfa, Ooga, Reza, Saza, Thagûtah, Umma, Wulfa, Xora, Ynna, Zûtah.

ALVER

Alvsläktet är fruktat och respekterat över hela Mundana. På vissa platser har några av dem till och med fått adelstitlar men på andra jagas och förföljs de. Alvernas eviga ungdom kom till genom en dvärgisk förbannelse efter det första stora kriget. Förbannelsen har resulterat i fyra huvudtyper av alvisk personlighet.

Alvernas ursprung

Ett är säkert: alvsläktet är inte inhemskt. Deras ursprung ligger så långt tillbaka i tiden att de själva har glömt allt om anländandet. Dvärgarna påstår att de kom ridande på heavédrakar, men å andra sidan påstår dvärgarna ganska mycket. Man tror att de första som alverna mötte var just dvärgarna, och det slutade med en katastrof. Orsaken till det första stora kriget (som alver och dvärgar kallar det) är sedan länge glömt, dock inte utgången: efter det sista slaget vann alvsidan kriget.

Fredsfördraget efter kriget blev en katastrof för båda parterna. Alverna spelade för mycket på sin seger, något som retade det stolta dvärgsläktet, och när alverna krävde att all kommunikation mellan alver och dvärgar skulle ske på det alviska språket var måttet rågat. En samling dvärgamagiker utslungade i största hemlighet den grymmaste förbannelse en dödlig magiker någonsin skapat och offrade sina liv för att låsa besvärjelsen för evigt. Denna besvärjelse förbannade hela alvsläktet med evigt liv!

I och med förbannelsen hade alvsläktets liv för evigt förändrats. De drog sig mer och mer undan från världen. De unga alverna var de enda som hade kontakt med omvärlden, resten drog sig tillbaka till stammen, sedan till familjen och till sist försvann de in i sig själva.

Bitterheten över förbannelsen och hatet mot dvärgar kontrolleras enbart av det faktum att ett krig skulle kunna innebära slutet för hela alvsläktet. Man undviker att provocera krig mot dvärgar, men små skärmytslingar pågår ganska ofta. Vid ett fåtal tillfällen har dessa kraftmätningar blossat upp i de så kallade 'stora krigen' – de fem som har utkämpats hittills har varit fruktansvärt kostsamma för båda sidor. Det som alverna inte kan åstadkomma genom antal, tar de igen med våghalsiga räder och skicklighet. Dvärgarna är dessutom i stort underläge om de försöker kämpa gentemot alverna i skogsterräng, alternativen är vanligen fly eller dö.

Speciella egenskaper

Alver har ett par speciella egenskaper. Den mest uppenbara egenskapen hos alver är deras extremt långa liv. De lever inte för evigt men betydligt längre än någon människa eller dvärg. Alver växer upp ungefär som människor fram till puberteten varpå deras åldrande bromsar in.

Förbannelsens natur gör att det inte finns några 'halvalver'. Antingen blir avkomman alv eller också inte. Med förbannelsen följer också alvernas egenskaper. Alver med en människa som förälder tenderar dock att vara en smula kraftigare än vanliga alver.

Alver har god nattsyn och kan se riktigt bra i ljussvaga förhållanden (stjärnklart under lövskogshimmel räcker). Alver får därför en nivå lägre svårighetsökning vid mörker. Nattsynen fungerar mest på silhuetter och rörelser. Är det totalt mörker ser de dock ingenting.

Alver har generellt sett god hörsel. Den större ytan på ytterörat gör att de kan fånga in mer ljud. Därigenom blir de också mer känsliga för höga ljud. Vissa alvstammar (henéa och léaram) kan röra på öronen och få ett 'riktat hörande'. Om en alv från dessa stammar riktar sin hörsel åt ett visst håll blir det en nivå enklare (–Ob1T6) på alla slag för HÖR och som rör saker och ting inom detta håll. Inom alla andra områden blir det då en nivå svårare (+Ob1T6) på dylika slag. Spelledaren kan välja att slå två slag, ett för det hållet man lyssnar och ett för alla andra håll.

Genom deras magiska natur känner man när man är iakttagen av en alv. Man vet inte var han är, bara att man är iakttagen. Effekten är dubbelriktad – alver känner också när de blir iakttagna. Det räcker med ett lyckat slag för PSY (Ob3T6) för att en alv skall att veta att denne är iakttagen. Å andra sidan räcker det med ett slag för PSY (Ob3T6) för att en person skall veta att han är iakttagen om en alv tittar på honom. Lyckas slaget 'känner man sig iakttagen'. Många alviska krigare har lyckats lära sig tygla sin blick vilket gör att de fortfarande har förmågan att överraska sina motståndare.

Personlighet

Förbannelsen har resulterat i fyra huvudtyper av alvisk personlighet. Dessa personligheter är:

De unga: De unga utgör en knapp tjugondel av alvsläktet. De är nyfikna på världen och har ännu inte förstått varför deras äldre släktingar har dragit sig tillbaka från den. De lär sig dock med tiden – efter cirka 50 år börjar klådan under fötterna stillas. De unga är de alver som passar bäst som rollpersoner.

De lidande: De lidande representerar en femtedel av alvsläktet. De är erfarna, har varit med om mycket, och är därigenom skickliga lärare – förutsatt att man får en sådan alv att ta upp en som lärjunge. De lidande lever för sina känslor – alla känslor tas alltså på dödligt allvar, oavsett om det rör sig om hat eller kärlek, och uppfattas som så starka att de nästan gör fysiskt ont. De lidande är svårspelade, men kan vara rollpersoner.

De inåtvända: Vid ungefär 250 års ålder inträffar en ny vändpunkt i alvens liv. Det är nu som han blir inåtvänd. De inåtvända representerar tre fjärdedelar av alvsläktet. De har inget tidsbegrepp och lever som om varje dag vore den sista. Tidsperioder längre än en dag och kortare än ett år spelar liten roll för dem. Till slut bryr de sig inte om något och tynar bort. De Inåtvända fungerar mycket dåligt som rollpersoner.

De ansvarsfyllda: En mycket liten del alver blir inte inåtvända. Istället blir de ansvarsfyllda då de känner tidens gång och besitter därför en stor visdom. De ansvarsfyllda kan se vad deras tidigare handlingar har resulterat i, åtskilliga hundra år senare. De har därför en tendens att vara mycket beräknande och har också förmågan att vänta på rätt tillfälle. De ansvarsfyllda passar ej som rollpersoner.

De sex stammarna

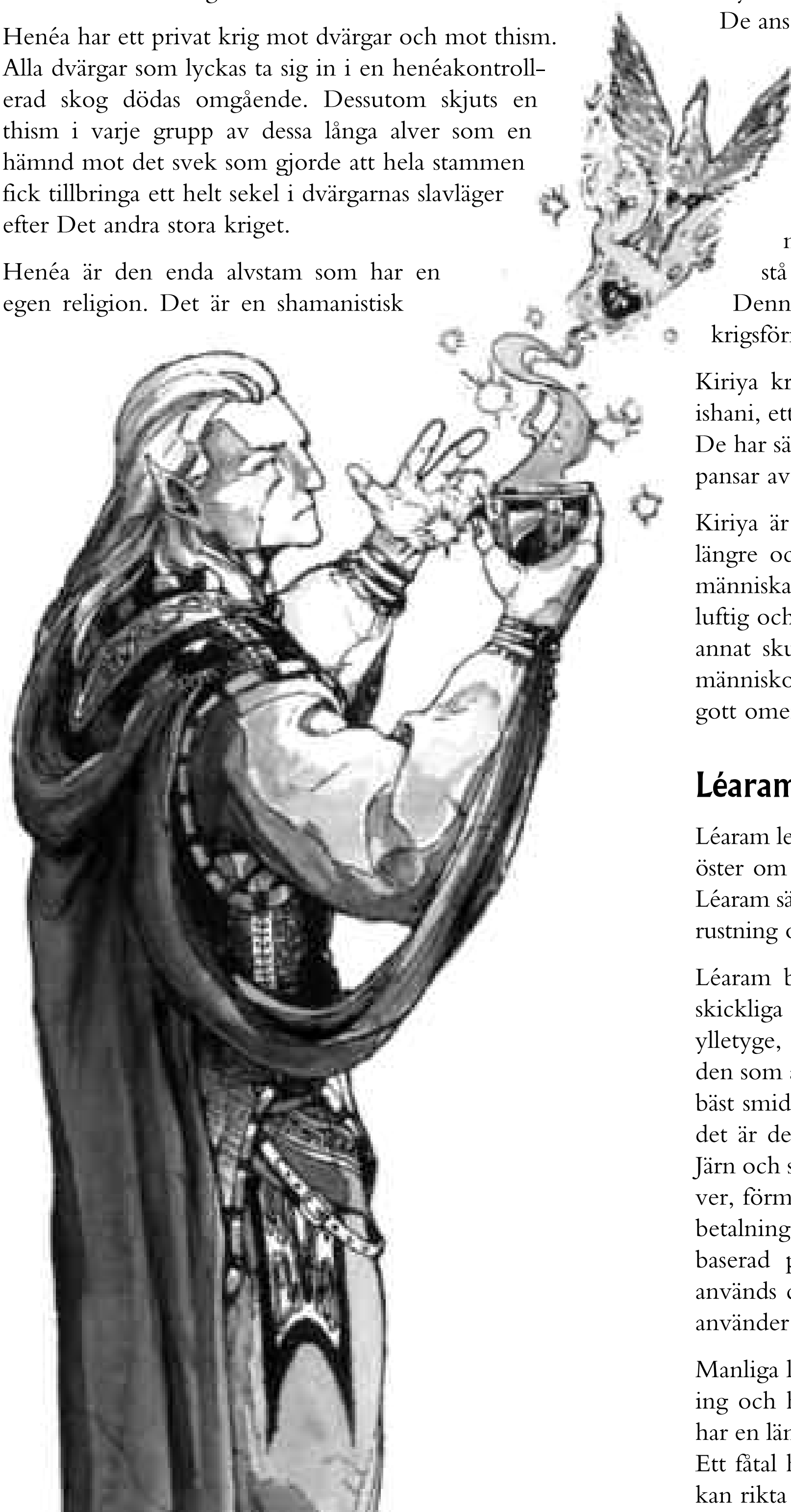
Det finns sex olika alvstammar, som ofta ses representera ett av de sex synsätten i den alviska filosofin. De olika stammarna skiljer sig dock även rent fysiskt och kulturellt. Det här avsnittet beskrivs kortfattat de sex stammarna av det förbannade folket, deras utseende, personlighet och speciella förmågor.

Henéa

Henéa-stammen är en stam som håller sig för sig själva. De är normalt mycket skygga och drar sig hellre tillbaka än anfaller. När de anfaller sker det så gott som alltid ur bakhåll eller med fällor.

Henéa har ett privat krig mot dvärgar och mot thism. Alla dvärgar som lyckas ta sig in i en henéakontrollerad skog dödas omgående. Dessutom skjuts en thism i varje grupp av dessa långa alver som en hämnd mot det svek som gjorde att hela stammen fick tillbringa ett helt sekel i dvärgarnas slavläger efter Det andra stora kriget.

Henéa är den enda alvstam som har en egen religion. Det är en shamanistisk religion med en skapargud, sexton större naturkrafter och åtskilliga andar. Varje henéa blir invigd eller upptagen av en sådan ande – detta kallas själsband.



Henéa är 140 cm långa, och brun- eller svarthåriga. De föredrar skogsgröna eller bruna kläder, eller oftare inga kläder alls. Istället har de en kroppsmålning; ofta i brunt, svart och grönt för vuxna, och klara blå, gula och röda färger för barn och havande kvinnor. Henéa kan rikta hörseln.

Kiriya

Kiriya är godmodiga, öppna och har en trevlig personlighet. De anser att glädje är det enda som kan dämpa förbannelsen. Därför anstränger de sig till det yttersta för att vara glada och även sprida glädjen till andra. Uttrycket ”delad glädje är dubbel glädje” är mer en naturlag för kiriya än ett ordstäv. Detta har gett dem status som diplomater och medlare i konflikter mellan alver och andra raser. Deras musik är också det som människor oftast förknippar med alvmusik. Man kan stå i trance och bara lyssna på en skicklig kiriyaspelman. Denna förmåga att använda musik finns även med i deras krigsföring för påverka moralen hos båda sidor

Kiriya krigar sällan. När de gör det sker det oftast med en ishani, ett slags kombination av spjut och svärd, eller med båge. De har sällan rustningar, men om de har det är det oftast läderpansar av olika typer.

Kiriya är vanligen omkring 175 cm långa, männen är något längre och kvinnorna något kortare jämfört med en normal människa. De har ljust hår och ljusa ögon. Klädseln är oftast luftig och ljus, och de misstas ibland för skogsandar, älvor eller annat skuggfolk när de vandrar i skymningen. Bland många människofolk (i synnerhet i Asharien) ses det som ett mycket gott omen att ha sett en kiriya.

Léaram

Léaram lever huvudsakligen i Alarinn, ett hed- och kustlandskap öster om Consaber. De lever av fiske, fårskötsel och jordbruk. Léaram sätter mycket stort värde på skicklighet och anser ofta att rustning och sköld är för okunniga barbarer eller veka stadsbor.

Léaram bygger bra, snabba, grundbottnade kustbåtar och är skickliga seglare. Deras största hantverk är konstfärdigt färgade ylletyge, vilka de använder till kläder. Speciellt den stora pläden som används som livklädnad är utmärkande för léaram. De bäst smidda alvvapnen kommer från léaram och carwelansvärdet är det absolut vanligaste vapnet näst efter en större dolk. Järn och stål anses av léaram vara mer värdefullt än guld och silver, förmodligen för att de är mer praktiska av sig. Det gängse betalningsmedlet i Alarinn, i den mån man kan kalla det så, är baserad på fem centimeter långa järnstänger. Järnstängerna används dock mest som värdemått och inte valuta – vanligen använder man byteshandel.

Manliga léaram har ofta mörk skäggväxt och viss kroppsbehåring och har en längd på omkring 180 cm, medan kvinnorna har en längd på ungefär 150 cm. Léaram har brunt till svart hår. Ett fåtal har rött hår – ett skönhetsdrag enligt léaram. Léaram kan rikta hörseln.

Pyar

Pyar är de som har mest kontakt med andra raser – de föredrar helt enkelt folk med lite mindre inskränkt syn än de alver som annars bara hatar dvärgar eller anser att människor är kortlivade stackare. Man hittar pyaralver över hela världen. De bor ofta i egna byar mitt i människornas värld, och erkänner ofta deras lagar. Vissa bor inne i de stora städerna och har hantverksbodar eller skolor där. Ett antal pyarfamiljer har fått riddarheder och egna förläningar.

Pyaralverna reser annars mycket och handlar. De är alltid mycket tålmodiga och hederliga affärsmän. De förhastar sig sällan i affärer – trots allt har de ju möjlighet att vänta på bättre tider, hur lång tid det än tar.

Pyar är ungefär 170 cm långa. De har den största variationen av hår- och ögonfärg bland alverna och passar ganska bra in i det mänskliga samhället i övrigt. De kan inte rikta sin hörsel. Pyaralverna är de som är mest lika människor och lättast att spela.

Sanari

Sanari representerar det intellektuella synsättet. Deras djupa hängivelse åt vetenskap, matematik, administration, byråkrati, diplomati och magi har gjort dem till den mest inflytelserika stammen. De är inte speciellt många till antalet, men de är mäktiga. Sanari är utåt mest kända för sin otroliga arkitektur, skickliga magiker, djupa kunskap och diverse smidestekniker.

Sanarialver är omkring 175 cm långa och alltid svarthåriga. Kvinnorna är längre än männen. De har rikt utsmyckade kläder som mest skulle hindra deras rörelser i strid – en situation de sällan hamnar i då de låter sina allierade thism strida i deras ställe. Vissa av sanari tränas i militära konster och dess uppnår vanligen en mycket hög skicklighet. Sanari är inte rekommenderade som rollpersoner.

Thism

Thism är den största av de sex stammarna. De är ganska väl spridda över Mundana, men håller sig för sig själva. thism är mycket avogt inställda till dvärgar, och det är ofta thism som drar igång krig mot dvärgarna. Naturligt nog är deras aversion mot dvärgarna besvarade. Det mest negativa man kan säga om thism är att de är ganska inskränkta och lättstötta. De anser också att léaram är förrädare mot alvsläktet, då dessa vägrar att ställa upp i krigen mot dvärgarna.

Thisms adelshus symboliseras av heraldiska vapen – för övrigt tror många forskare att bruket av heraldiska vapen kommer från thismalverna. Thismkrigare är mycket stolta och skickliga – kanske Mundanas allra skickligaste kämpar. I Sunariskogen finns en av de få styrkor i världen som flyger på heavédrakar.

Thism är ofta drygt 190 cm långa, ganska smalt byggda och väger ungefär 70 kg. De är oftast blonda eller brunhåriga, och ögonen är oftast klarblå

ALVERNAS SAMHÄLLE

Det alviska samhällets struktur varierar beroende på vilken stam alven tillhör. Grunden för de alviska samhällena är fortfarande någorlunda lika. Det mest utmärkande för de alviska samhällena är den tydliga uppdelningen i de sex stammarna. En alv känner mycket stark samhörighet med sin stam, vilket inte minst beror på de fysiska och mentala särdragen som varje stam har. Andra speciella egenskaper hos de alviska samhällena är avsaknaden av religion och ordentlig tideräkning.

Stamtillhörighet

Det som är mest gemensamt är stambegreppet. De sex stammarna är såpass olika att de kan tjäna som en indelning av alvsläktet.

Varje stam delas in i ett antal understammar eller hushåll som är helt självständiga. Ofta samlas hushållens ledare i ett ting, och ibland samlas alla stammens ledare till ett storting. Som regel är dock tingen lokala affärer och storting är sällsynta. Vad hushållen kallas varierar från stam till stam. thism använder ordet 'vhic' vilket ungefär betyder 'hus', léaram använder 'sìol' vilket också betyder 'hus', sanari använder termen 'fin' vilket närmast kan översättas med 'linje', pyar använder 'eli' vilket betyder 'ätt', henéa ordet 'shol' som betyder 'flock' och kiriya använder 'sholi' som betyder 'hushåll'.

Den minsta enheten är familjen. En alvisk familj sträcker sig ibland ett tiotal generationer bakåt i tiden, vilket kan göra att en sådan familj är tämligen stor. Detta innebär också att familjen nödvändigtvis inte finns på samma ställe. Oftast är det dock så. Till exempelvis består thism och kiriyas byar av ett fåtal familjer som håller sig på en och samma plats.

Namn

Alviska namn består av ett personnamn följt av familjens och hushållets namn. Mellan familjenamnet och hushållets namn kommer ett litet ord som kan översättas till just det ord för hushåll som används i alvens stam.

Vissa nämner också sin stam och hela sin härstamning. Särskilt léaram gör det, då de är synnerligen stolta över sin härstamning och ursprung.

Exempel:

> *Kiyonas fullständiga namn är "Kiyona Nentari sìol Dah'toiun t'un Léarama" – en harang som säger att personnamnet är Kiyona, familjenamnet är Nentari, hon tillhör huset Dah'Touin och stammen är Léaram om det inte skulle framgå vid det här laget.*

Livskamrat

Det närmaste ett mänskligt äktenskap alver kan komma i det alviska samhället är den speciella relationen som benämns

’livskamrater’. En livskamrat är en person som man kan tänka sig att tillbringa evigheten tillsammans med, till skillnad från älskaren/älskarinnan som är en flyktig bekantskap, sällan mer än ett halvt sekel eller så.

Livskamratskapet är inte ett sätt att förse världen med avkomma, även om det ofta är en bieffekt av det, utan i första hand är det ett sätt att stå ut med förbannelsen när alverna blir såpass gamla att de känner av den. Nya alver tillkommer oftast i efter umgänge med älskare och älskarinnor, men en icke föraktlig del tillkommer genom livskamratskap.

Att bli förälskad är något av en alvs värsta mardröm. Skulle en alv bli förälskad kommer denne omedelbart få sympatier och hjälp av alla andra alver som får veta detta. Dessa sympatier blir speciellt starka om alven blivit förälskad i en ’kortlivad’ – det vill säga en människa. Om man har ett sådant liv att man enbart lever för sina känslor så blir en sådan enorm känsla direkt plågsam, och om objektet för förälskelsen skulle råka vara en kortlivad dör denne förmodligen långt innan förälskelsen går över, vilket leder till en direkt livsfarlig sorg.

Religion

Alvernas religion är egentligen mer en filosofi än en riktig religion. Man har till exempel inga gudar, gudinnor eller andra övermänskliga krafter som skapar världen och styr över de dödligas liv – även om en del alver tar till sig religioner från grannkulturer. Undantaget är henéa som har en shamanistisk religion.

Den sanariska alliansen

Det finns en allians i det alviska samhället som fungerar som ett rangsystem och en försvarsallians. Alliansen innefattar stammarna sanari, thism och kiriya och ett fåtal pyar. Henéa och léaram står helt utanför alliansen. Alliansen ser sanari som de högsta alverna och det är också de som har alla maktpositioner. Därefter kommer thism som är näst högst i rang, kiriya är på tredje plats och under dem de övriga alvstammarna. Symbolen för den Sanariska alliansen är ett eklöv.

De alviska lagarna

De fem ’högsta lagarna’ är nedtecknade i skrifterna, det verk som sanari ansvarar för, där alvernas historia förs in hela tiden. I teorin är dessa fem lagar överställda allt annat för alver och brott mot dem straffas strängt. I verkligheten är det dock helt annorlunda. I synnerhet de oberoende går ifrån lagarna – i pyars fall överger de dem helt för människornas lagar, léaram har en helt egen uppsättning lagar och henéa har knappt några lagar alls.

Lagen om ordning

”En herre är högst inom sitt område. Hans ord är rättvisan och domsrätten. Hans ord är lag. Han skall bli åtlydd av alla undersåtar och respektera sina överordnade.”

Verklighet: Så länge man håller sig inom sanari, thism och kiriya efterlevs denna regel strikt. Sanari anses alltid ha högre status än thism, som i sin tur står över kiriya. Thism anser sig för övrigt stå över alla andra stammar utom sanari, vilket leder till en hel del problem med pyar som lever i de dödligas samhällen och har deras värderingar. Léaram, henéa och en majoritet av pyar struntar högaktningsfullt i denna lag.

Lagen om skydd

”Alla har rätt att förvänta sig skydd mot en fientlig omgivning. Vi lever tillsammans i en farofylld värld. Det är vårt ansvar att skydda de våra. Försvara därför sångarns ätt som om de vore av ditt eget blod.”

Verklighet: Henéa skulle aldrig sätta sitt jaktlag eller sina hem i fara och skulle hellre ignorera en annan alv i nöd. Pyar är ofta ’för upptagna med annat’ för att efterleva denna regel och sanari undviker att hamna i en situation där de tvingas ingripa. Léaram har inte någon större lust att hjälpa en thismalv i nöd, men kommer att göra det om ingen annan ställer upp.

Lagen om gästfrihet

”Alla alvboningar är helgade. Ingen får någonsin sätta dessa i fara, vare sig genom inre eller yttre fara. Alla som söker skydd i dessa platser måste tas emot med den gästfrihet som kan erbjudas.”

Verklighet: Återigen är henéa undantaget. De tycker inte om besökare. Med väldigt få undantag avvisas de flesta som kommer i närheten av deras boningar. Däremot är léaram alltid mycket gästfria, till och med mot besökande thism. Thism är inte så hårda på den här regeln. Sanari är också alldeles för hemlighetsfulla för att till fullo efterleva denna lag. Man visar inte någon på dörren, men skall aldrig förvänta sig någon komfort hos sanari om man inte är inbjuden.

Lagen om livet

”Ingen av sångarns ätt skall någonsin dra blod från någon av sitt folk. Ingen av sångarns ätt skall bringa tårar i en annans ögon. Ingen av sångarns ätt får någonsin sändas till döden av de sina.”

Verklighet: Alliansens alver efterlever denna lag mycket hårt, men ’de oberoende’ håller inte alls lika hårt på lagen. Till exempel kan léaram mycket väl få för sig att döda någon i självförsvar, krig eller av hedersskäl. Henéa är naturligtvis också ett undantag, då de alltid skjuter en person i varje grupp av thism som går innanför deras jaktmarker.

Lagen om egendom

”Ingen av sångarns ätt skall någonsin stjäla något från någon annan. Egendom är ens egen, oavsett ens ursprung eller förflutna, och skall så förbli i all tid.”

Verklighet: Detta är en av de få lagar som nästan alla alver håller benhårt på. Alver stjäl helt enkelt inte – inte ens pyar gör det, trots århundraden av assimilering. Således hittar man sällan låsta dörrar hos alver och nästan aldrig låsta kistor heller. Léaram följer inte den här lagen, annat än vad gäller deras heder.

DVÄRGAR

Dvärgarna har en lång tradition av att nedteckna händelser i sin historia. Legenderna berättar att dvärgarna kom till Mundana för mycket länge sedan, redan före människorna ens hade satt sin fot på Mundana. De gamla skrifterna visar på att de första kända dvärgarna bodde under marken, under Khazimbergen, där de levde tillsammans och i harmoni, ledda under en kung – Ghor Gråskägg.

Dvärgarnas ursprung

Legenden 'Den dvärgiska omvandlingen' också kallad 'Ljuset' förtäljer om en grupp grävare som arbetade med att utvinna silver i en gruvgång. Plötsligt rasade taket in och till sin förvåning såg dvärgarna för första gången dagsljus. Dvärgarna skyddade sina känsliga ögon och ett flertal dvärgar förutspådde att man hade grävt sig till världens ände och flydde tillbaka ned i gruvgångarnas mörka trygghet. De fåtal som nyfiket stannade kvar klättrade på darriga ben upp genom hålet och ut i ljuset. De förundrades över all denna färgglada prakt som de såg framför sig – världen hade inte längre något tak.

Legenden fortsätter med att berätta om ett rådslag där man kom fram till att skicka i väg fyra expeditioner för att utforska 'Ljuset', som dvärgarna hade döpt den nya världen till. Fyra stolta dvärgledare – Drezin, Zolod, Roghan och Samar – utrustade sig och drog åstad i varsitt väderstreck. Efter ett par år hade alla dvärgarna hade slagit sig ned på olika platser i 'Ljuset', eller *Nakhari*, som det heter på *rukh*, dvärgarnas egna språk.

De stora krigen

Enligt legenderna och myterna var det klankung Roghan som var ute i skogen en natt då han hörde ett muller på himlen. Roghan tittade förskrämt upp och såg till sin fasa en armé av stora flygande bestar. På deras ryggar satt det något som liknade människor. Han kastade sig till marken och såg med skräck hur armén försvann över honom och vidare bort in i skogen. Roghan visste inte att han var en av de första att bevittna alvernas ankomst till Mundana.

Roghan mötte alverna efter ett par år. Det framkom direkt att de inte tyckte om varandra. Exakt vad som utlöste Det första stora kriget vet ingen, men en natt anföll Roghan alvernas bosättning. Det sägs dock att allting hade med missförstådd vapenetikett att göra. Slaget blev kort och alverna hade inte en chans. Roghan blev både hyllad och kritiserad av de andra dvärgklanerna.

Efter det första stora kriget mellan alver och dvärgar var läget lugnt ett tag. Därpå kom ett antal sammanstötningar och regelrätta strider – det andra stora kriget. Alverna bekämpade systematiskt dvärgarna – Roghans bosättning raserades och brändes – Roghan själv lyckades fly till sina bröder i Drezins domäner. Zolod och hans folk fick hjälp av människorna och lyckades på diplomatisk väg få till ett krigsstillestånd.

De fem dvärgkonungarnas stolthet klarade inte av förlusten, som de ansåg fördraget vara. Dvärgamagiker från klan Drezin slungade med klankung Roghans hjälp en fruktansvärd förbannelse över alverna efter Det andra stora kriget och offrade sina liv för att låsa den för evigt. Detta har naturligtvis lett till senare konfrontationer mellan alver och dvärgar. Totalt har fem stora krig utkämpats, med varierande resultat.

Speciella egenskaper

Dvärgar kan se i totalt mörker. Deras mörkerseende kommer sig av deras mycket ljuskänsliga ögon som skimrar rött i mörker. Detta kallas för att dvärgarna har 'ljus i ögonen' av människorna. Mörkerseendet ger ingen fördel i nedsatt sikt, utan bara en möjlighet att se svagt i kompakt mörker. Tyvärr försvinner färgseendet när mörkersynen används.

Dvärgar hör dessutom mycket bra. Deras största förmåga med hörseln är att de kan placera källan till ett ljud i rummet och därmed få en hyfsat bra bild av omgivningen med hörseln. Dock så är de ofta bullerskadade.

Dvärgarna lever längre än till exempel människor. En normal medellivslängd för en dvärg är 150–200 år, men att en dvärg lever i 400 år är inte så ovanligt. Dvärgkvinnorna kan bli gravida fram tills dess att de dör.

En dvärg finner obehag av att inte stå på marken. Efter lite träning kan dock en dvärg utan problem rida på hästar. När det gäller simkunnigheten så måste folket kunna simma då det ofta finns stora vattenmassor i bergen, men av någon outgrundlig anledning ogillar de att simma, även om de flesta kan det. En dvärg har också mycket lätt för att bli sjösjuk på båtar.

Personlighet

De dvärgiska dygderna kan sammanfattas med orden stolthet, ståndfasthet och styrka. En dvärg är stolt och låter ingenting befläcka sin heder. Inte heller tål en dvärg angrepp på sin ras, klan, hus, familj eller person. En dvärg som ger sitt ord skulle aldrig kunna tänka sig att bryta det, inte ens mot fiender. Detta gör att dvärgar ofta tänker både en och två gånger innan de lovar något. Dvärgar ser ofta med förakt på hur människor och tiraker bryter löften.

Dvärgen är envis. Den dvärg som inte får sin vilja fram finns inte. Envisheten är en produkt av stoltheten – dvärgar ger inte upp, det är de för stolta för. 'Zur-Khan', vilket betyder 'jag står här!', är ett dvärgiskt ordspråk som sammanfattar dygden ståndfasthet.

Dvärgar är starka. Allt som gör dem starkare tycker de är positivt, vilket inkluderar maskiner, vapen och liknande. Man respekterar styrka i alla dess former och anser därför att tungt kavalleri är det bästa som människorna någonsin åstadkommit.

Dvärgarna är hemlighetsfulla och låter vanligtvis inte någon komma speciellt djupt in i sina fästen. De flesta fästen är dessutom utformade för att ta emot köpmän alldeles innanför portarna, i speciella rum. De visar inte gärna upp sina uppfinningar eller skatter för utomstående, framför allt inte för alverna. Sina metoder för gruvbrytning, legering och härdning är också områden som en dvärg aldrig skulle kunna tänka sig att avslöja något om för en icke-dvärg.

Klanerna

Det finns fyra stora klaner av dvärgar, dessa är Ghor, Roghan, Zolod och Drezin. Varje klan grundades av en av de ursprungliga expeditionsledarna som gav sig ut över Mundanas yta. Klanerna har en viss rivalitet gentemot varandra, främst Drezin mot alla andra och Ghor mot Roghan och tvärtom. Vid ett gemensamt yttre hot läggs motsättningarna omedelbart åt sidan så att klanerna kan slå sig samman för att besegra det yttre hotet.

Klan Ghor

Klan Ghor är den till antalet största dvärgklanen, och lever främst i Khazimbergen och Krolimbergen, vilka sträcker sig från Asharina i söder till tundran i norr. De finns också ett stort fäste i Consaber. Ghors enorma boningar under bergen är resultatet av årtusendens gruvdrift. Hela samhällen är inredda i gamla orter som vidgats och säkrats till veritabla städer under jord.

Klan Ghors största tillgång är deras suveräna stenarbeten. De byter ofta arbete mot livsmedel. Det kejserliga jargiska palatset i Daval är ett rent dvärgarbete, men trots dess enorma och komplicerade konstruktion är det bara ett smakprov av dvärgiskt arbete.

Ghordvärgarna är också mycket kompetenta ölbryggare och är kända för sitt mycket starka öl, 'kvasr', som är mycket eftertraktat. Receptet är hemligt och det finns inte en Ghor som skulle kunna tänka sig att lämna ut det.

Ghor är ganska neutrala och 'nyttigt' dvärgiskt misstänksamma. De håller sig mest för sig själva men det finns en hel del duktiga köpmän hos Ghor. Det som de säljer är främst kvasr, stenbyggnadstjänster, glas och metaller, bearbetade som oberabetade. Det finns ett flertal hus som är kända för sina mycket duktiga krigare som brukar den dvärgiska stridsyxan 'Krell-Kharz'. Dessa krigare kallas hos Ghor för 'Ghors väktare' och för en Ghorkrigare är det en mycket stor ära att hamna bland dessa.

Klan Roghan

Klan Roghan ligger i fejd med Ghor efter en dispyt om vilken klan som är överlägsen den andra. Fejden bestod till en början av ett par mindre skärmytslingar, men har nu eskalerat till en ganska allvarlig konflikt. Fejden är dock inget större problem för Ghor eftersom Roghanklanen till antalet är den näst minsta.

Roghandvärgar har vanligtvis inga större fästen, även om det förekommer här och var i Mundana. De har oftast istället ett flertal mindre gruvkomplex som fungerar som smedjor och hem för ett par hus. Det finns vanligtvis ett stort antal sådana här 'småfästen' inom ett begränsat område.

Roghan är mästare på smideskonsten – inga legerade metaller i världen kan mäta sig med det som kommer ur Roghans smedjor. Det var Roghan som upptäckte dvärgakolet och användningen av det. Hur dvärgakolet framställs är en väl bevarad hemlighet.

Roghan är mer hetsiga till humöret än till exempel Ghor. De är ofta otåliga och buttra. Roghandvärgar är också kända för att vara förhållandevis skrytsamma och arroganta, då de oftast anser sig själva vara överlägsna alla andra raser, inklusive andra dvärgar. Lägg därtill att Roghans dvärgar älskar guld mer än övriga dvärgar, vilket har försatt mer än en girig dvärg i knipa. Det går historier om hur alverna under Det fjärde stora kriget försökte muta till sig ritningarna över Roghans större fäste i Consaber och hur dvärgaköpmannen Rhezik var tvungen att ta livet av sig för att inte ge med sig för de ofantliga mängderna ädelstenar som alverna erbjöd honom. Detta påvisar även klan Roghans benhårda stolthet som faktiskt är snäppet värre än de övriga dvärgarnas.

Från Roghans smedjor kommer det ganska rikliga mängder med vapen, rustningar och andra förädlade produkter som Roghandvärgarna säljer med stora förtjänster. En människa med ett dvärgsmitt kortsvärd har med stor sannolikhet en klinga tillverkad av klan Roghans smedjor.

Klan Zolod

Dvärgar från Zolodklanen är de som har mest kontakter med människor. Zolod bor i berg eller i byar som ofta ligger ganska nära människornas bosättningar. Klan Zolod är de mest resande dvärgarna och är handelsmän mellan de övriga tre klanerna och människor. De fungerar ofta som medlare, på senare tid speciellt mellan klan Ghor och klan Roghan.

Klan Zolod är den som har minst antal krigare och också minst stridserfarna krigare. Detta beror mest på att klanen lyckade hålla sig utanför de senaste krigen. Medan Ghor och Roghan enbart finns på ett fåtal ställen på Mundana finns Zolod utspridda och i princip överallt – deras boningar består oftast av ett fåtal hus, kanske två till fem stycken och de lever främst av just sin handel med andra raser och klaner. Nu för tiden handlar även Zoloddvärgarna en del med alverna, främst alvstammarna kiriya och pyar men även till en viss del med thism.

Zolods små gruvsamhällen finns i nästan alla världens berg, medan förädlingen av malmen till metall oftast sker hos Roghan eller Ghor. I utbyte får Zolod del i den metall och de legeringar som framställs.

Klan Zolods dvärgar är ganska rationella jämfört med de övriga klanerna och är också de som håller minst på stoltheten. För att överleva har Zolod lärt sig att man ibland måste vara underdånig. Det har gjort att framför allt Roghan ser ner lite extra just på Zoloddvärgar.

Klan Drezin

Klan Drezin blev isolerade från de övriga klanerna i samband med det tredje tirakkriget, då de samarbetade med tirakerna mot Ghor och Roghan. De bor långt borta, i enorma grottsalar under Drezinmassivet, i området som kallas Drezins domäner. Drezin är den klanen som är minst utspridd – de finns bara på ett fåtal platser i Mundana. De är också den minsta klanen numerärt.

Drezin är de bland dvärgarna som har nått längst vad gäller magikunskaper. Det var magiker från klan Drezin som enligt legenderna kastade den fruktansvärda besvärjelsen över alverna. Deras magiska kunskaper har lett till att det är de ojämförligt rikaste släktet i Mundana. Numera vet man inte så mycket om vad klan Drezin sysslar med – de håller sig väldigt mycket för sig själva, men de är kända för ihärdigt förbättra sin magi och bli rikare. De samarbetar ibland till och med tillsammans med både Frakktiraker och andra mörkrets förkämpar (i dvärgarnas ögon), vilket gör att de övriga klanerna ibland anfaller en dvärg från Drezinklanen om de får en ursäkt till detta.

Klan Samar

Det fanns även en liten femte klan före och under det andra tirakkriget som hette Samar. Denna klans enda kvarvarande fäste var hårt belägrat av tusentals tiraker, trukher, grottroll och annat otyg som dag och natt försökte forcera väldiga portarna. Då även de andra klanerna var under attack kunde inte Samar få någon hjälp att hindra tirakerna från att utplåna fästet och med det hela klanen Samar. Än i denna dag berättas långa kväden och sagor om klan Samars sista strid.

DVÄRGARNAS SAMHÄLLE

Det finns fyra stora klaner av dvärgar: Ghor, Roghan, Zolod och Drezin. Under dessa finns ett otal hus. Till exempel vid Khazim-Renk-Ghor i Asharina finns uppemot ett tusental hus med vardera kanske 30 familjer samlade i samma fäste. Men om ett hus från Khazim-Renk-Ghor kommer till en annan plats där dvärgar från Ghor-klanen håller till så behandlas dessa mycket väl – som om de bodde på den nya platsen. Inom varje klan finns det i princip sju olika samhällsklasser hos dvärgarna: de äldste, grävarna, milisen, spindelväktarna, tirakbanemännen, dryftarna och undergörarna.

Namn

Dvärgarna har inget egentligt namn för sig själva, men på sitt egna språk Rukh kallar man sig ibland för 'Zarakh', vilket bäst kan översättas med 'De rättvisa' eller De hederliga'. Ordet 'dvärg' är dvärgarna egentligen emot, eftersom främst människorna använder det på ett nedlåtande sätt även för kortväxta eller deformerade människor.

En dvärgs namn är mycket viktigt för honom eller henne. Namnet börjar med ett tilltalsnamn, följt av klantillhörighet och efter det hustillhörighet och i vissa fall familjenamn, om familjen är välkänd. Sist i namnet finns även tillnamn som oftast är någon typ av beskrivning av individen. Ett exempel är till exempel den dvärgiske köpmannen i Camard: 'Kharim klan Zolod hus Ramiz den Silvertungade'.

Handel & näring

De fyra klanerna har förhållandevis goda kontakter med människor och idkar handel med dessa, mestadels i form av matvaror mot hantverk. Till och med dvärgar tröttnar på att äta gruvsvamp, men tyvärr är odling och boskapsskötsel något som dvärgar inte är speciellt duktiga på. Ryktet att dvärgar kan äta sten är helt felaktigt. En dvärg anser det vara en grov förolämpning om han skulle bli bjuden på en tallrik sten.

Religion

Dvärgarna är i grunden ett religiöst folk. Deras enda gudom heter Vontar och han beskyddar och genomsyrar alla berg, metaller och ädelstenar. Vontar belönar flit, mod och hederlighet, vilket genomsyrar hela den dvärgiska mentaliteten. Dvärgarna tillber sin avbild av Vontar, en dvärgliknande figur med ett kraftigt skägg, med en hacka i handen, för att få tur under dagen. Dvärgsamhällena har inga vanliga präster utan det är de äldste eller undergörarna som sköter om de fåtaliga ceremonier som finns. Vontar tillåter nämligen dvärgprästerna att använda annan magi än just gudomlig, så länge som magin kommer ur de fyra elementen (geotropi, pneumotropi, hydrotropi och pyrotropi).

Dvärgarna tillber även sin gud inför strid – glömmer man det kommer man antagligen att förlora och har man inte behagat guden kommer man att bli straffad.

Dvärgarna begraver sin döda i speciella gravgrottor, där Vontar skall ta hand om själen hos kroppen och ge en ny individ i samhället själen.

Varje dvärgaboning har alltid minst ett speciellt rum där man placerar de värdefulla offren för att Vontar skall kunna använda dess kraft för bli starkare. Dessa offerrum är oftast sprängfyllda med skatter och dyrbarheter och under tirakkrigen har en del av dem blivit plundrade.

Värnplikt

Alla dvärgar är värnpliktiga. I denna värnplikt ingår bland annat brandförsvarsplikten. Så fort dvärgen närmar sig vuxen ålder sätts han eller hon i värnpliktsträning och får lära sig allt som det innebär att vara dvärg i ett dvärgasamhälle. Värnpliktsträningen avslutas så småningom med vuxenriten (dvärgens vapenskicklighet prövas under rituella former, liksom hans brandberedskap och uthållighet), varefter dvärgen anses vara vuxen och myndig. Att bli myndigförklarad är mycket viktigt för dvärgar med karriär i sikte – man kan nämligen inte bli mer än lärling om man är omyndig.

Dvärgarnas klassindelning

Det finns i princip sju olika samhällsklasser hos dvärgarna: de äldste, grävarna, milisen, spindelväktarna, tirakbanemännen, dryftarna och undergörarna. Denna indelning gäller för alla klanerna och varje hus består oftast av medlemmar från en eller ett fåtal samhällsklasser. Klasserna är i princip indelade med avseende på vilket yrke de har. En dvärg föds som regel in i sin klass. Undantaget är de äldste, som är dvärgarnas högsta beslutade råd och rådgivare till klankungen för fästet. Hos de äldste finns de mest visa dvärgarna från alla hus representerade. Klasstillhörigheterna begränsar de yrken som dvärgarna kan välja mellan, undantaget dvärgar i klan Zolod som kan välja ett människoyrke istället.

De äldste: Dessa dvärgar fungerar inte som rollpersoner. De äldste är mycket erfarna och inflytelserika dvärgar och det är många dvärgars mål att nå upp till denna klass. En av de äldste räknas alltid som yrket 'Lärd' (se sidan 79) när det gäller yrken, men deras valfria enheter måste spenderas på färdigheter som representerar deras tidigare klasstillhörighet.

Grävare: Grävarna är de dvärgarna som gräver gruvor och som sköter smedjorna. De är hårda, starka och ganska små, även med dvärgiska mått mätt. De är respekterade för sin envishet och uthållighet. Grävarna är de bland dvärgarna som är mest stolta över sitt arbete. En grävare räknas som yrket 'Hantverkare' (se sida 76), men kan alltid lära sig färdigheterna Bergskunskap och Metallurgi som yrkesfärdigheter.

Milisman: Milismännen är de dvärgarna som skall skydda fästet och vara armén hos klanen. De är också de som tillverkar krigsmaskiner, lagar mat och underhåller fästet med reparationer och nybyggnationer. En rang är ärvd i led men avancemang är möjligt. Majoriteten av invånarna i ett fäste brukar vara milismän. En milisman räknas som yrket 'Zarakh thudh' (se sida 89).

Spindelväktare: Ibland tränger det in monster och andra inkräktare i gångarna – exempelvis genom skrevor och gruvgångar som går in i naturliga grottor. Ibland bebos dessa utrymmen av fientligt sinnade varelser. Därför har de så kallade spindelväktarna skapats för att kontra dessa problem. Ett förbluffande stort antal av dessa är kvinnor. En spindelväktare räknas tillhörande yrket 'Zarakh thudh' (se sida 89).

Tirakbaneman: Detta är nog den av dvärggrupperna som bäst kan användas som rollperson. En tirakbaneman är en dvärg som agerar som spejare och som håller sig i 'Ljuset'. De är de som oftast möter andra kulturer och de betraktas ofta som överdrivet stolta och ofta lite otrevliga. Deras rykte som skickliga krigare är inte överdrivet och det är ofta tirakbanemän som är de riktiga elitkrigarna vid de tillfällen då dvärgarna krigar. En tirakbaneman räknas tillhöra yrket 'Zarakh thudh' (se sida 89).

Dryftare: Dryftarna är de dvärgar som håller i kontakter med andra raser och andra dvärgar. De är ett mellanting mellan diplomater och köpmän. Dryftare brukar ofta räknas som Sändebud (se sida 86) och när de är ute på uppdrag brukar de ha med sig ett antal livvakter. En dryftare har använder samma yrke som 'Köpman' med undantag att Bergskunskap finns med bland yrkesfärdigheterna.

Undergörare: Undergörare är dvärgarnas motsvarighet till magiker och präster. Dessa brukar vara med vid högtider och även när nya gruvor skall öppnas och när nya metoder för utvinning skall provas. De är mycket respekterade och ses av de övriga dvärgarna som länkar mellan Vontar och dennes vördare. Alla dvärgar blir vid en viss ålder undersökta av de undergörare som finns för att se om det finns potential för individen att bruka magi och krafterna. Om så är fallet brukar individen byta grupptillhörighet till undergörare, det är dock inget krav från samhället. Undergörarna är ganska sparsamma med att visa sina kunskaper för andra raser. Undergöraren har samma yrke som 'Magiker' (sida 80) eller 'Troende' (sida 87) med undantag för att de också kan lära sig Bergskunskap som en yrkesfärdighet.

TIRAKER

Tirakerna är ett svarthyat folk med kraftig hårväxt. Deras ansikten liknar människors men med större och mer framskjutet hakparti, en bred näsa samt en plattare panna. De har dessutom kraftiga huggtänder – speciellt i underkäken. Det sägs att tirakernas gudinna, Mahktah, ville skapa en ras som skulle vara en farlig motståndare till människorna och samtidigt en parodi på dem. Trots att rasen består av tre olika typer av varelser så har rasen inget formellt namn utan den kallas bara 'tiraker'. Egentligen är tirakerna bara en av de tre typerna – de övriga två är de kortväxta gûrderna och de storväxta trukherna. Dvärgarna har sitt eget namn på tirakerna, 'orch' som betyder 'plundrare' på dvärgiska.

Tirakernas ursprung

Få är historierna om hur tirakerna uppstod. Tirakerna själva verkar inte bry sig så mycket som historia – ytterst få skriftrullar finns bevarade och ännu färre innehåller saker av intresse. Hur som helst hände detta för mycket länge sedan, och så länge man kan minnas har rasen haft ett starkt fäste på ögruppen Takalorr.

Enligt de uråldriga skrifterna som har hittats tycks det i tidens begynnelse bara funnits svarta gûrder. Tirakernas gemensamma gudom kallas för Mahktah, vilket betyder 'Den svarta' på tirakspråket sakhra. Det verkar som om det var just Mahktah som skapade grottrollen som en travesti på bergs- och skogstrollen. Enligt vissa mer obskyra texter finns även antydningar om att grottrollen skulle vara Mahktahs förkämpar på Mundana.

Hur tirakerna och trukherna kom till berättas i den skapelsemyt som är den mest accepterade bland tirakerna själva. Gudinnan Mahktah skapade alldeles för få kvinnliga grottroll för att tillfredsställa de manligas antal, vilket gjorde att även gûrderkvinnorna blev snart föremål för de brunstiga grottrollens åtrå. Det hela mynnade i oräkneliga grymma våldtäkter, som snart ledde till gûrderfolkets förslavande. De gûrderkvinnor som överlevde födde barn som blev något slags mellanting mellan grottroll och gûrder. Enligt de cirefaliska skrifterna i Takalorrs huvudstad Tibans bibliotek skapades på så sätt ett helt nytt folk – tirakerna. Men inte ens tirakkvinnorna gick säkra för grottrollens lustar – även de blev utsatta för övergrepp. Detta resulterade till sist i framavlingen av trukherna. När dessa sekler av otyglat våldförande gett upphov till de nya raserna såg Mahktah till att begränsa grottrollens parningslustar, och endast väcka dem under en kort period varje år. Samtliga Mahktahs raser har idag fler män än kvinnor.

Skapelsemyten till trots så har tirakerna inte så god kontakt med grottrollen, men det förekommer fortfarande att de allierar sig i stora krig eller går ut i strid mot varandra. På många håll i Mundana strider troll och tiraker om samma jaktmarker, och krigen mellan de båda raserna blir ofta hänsynslösa och oerhört blodiga. De ena sidan ger sig sällan förrän fienden förgjorts eller helt och hållet förslavats. I eftersvallet av den ytterst oklara förhistorien slog sig en stor del av tirakerna ner i olika bergskedjor runt om i Mundana, där de började forma olika stammar. De slogs fortfarande inbördes och med dvärgarna som inte alls uppskattade konkurrensen om bergen.

Speciella egenskaper

Generellt för tiraksläktet är att de är nattvarelser och utan problem kan se i mörker. Deras ögon fungerar inte speciellt bra i starkt solljus. På samma sätt som dvärgar kan tiraker se i totalt mörker. Tirakernas ljuskänsliga ögon kan själva alstra ljus, vilket gör att en tiraks ögon skimrar rött i mörker. Tyvärr försvinner färgseendet i mörkret. Tiraker har vassa klor och skarpta tänder. Dessa ger +2 på huggskada om de använder dem i strid.

Tirakerna är en härdad och aggressiv ras där en individ sällan lever till ålderdomen. De är mycket tåliga mot utmattning och klarar av att vandra flera dagar utan vila. De påverkas bara svagt av gifter och sjukdomar och kan äta nästan vad som helst – vilket de även gör ofta och mycket. En vanlig tirak äter ungefär dubbelt så mycket som en människa och en trukh nästan tre gånger så mycket.

Personlighet

Tiraker är ofta misstänksamma och giriga, våldsamma och modiga. De drar sig dock för att göra sådant som skulle dra Mahktahs vrede över dem.En tirakkvinna är ofta gravid och eftersom det inte finns sådana påfund som äktenskap i det tirakiska samhället finns det inga 'regler' för fortplantningen. En stark tirak tar helt enkelt en person av motsatt kön, och sedan utförs akten: snabbt och med styrka, snarare än kärleksfullt. Att visa styrka i parningsakten är viktigt, både för kvinnan men särskilt för mannen. Eftersom tirakkvinnorna är få måste man visa sig värdig och stark nog att få betäcka. Graviditeten är kort, bara fyra månader, och kvinnorna föder oftast två till fyra ungar per gång. Framför allt när krig stundar blir det fart på barnafödandet.Tiraksläkterna har inga riktiga lojalitetskänslor gentemot den egna rasen, utan ser ofta främst till sin egen eller sin familjs vinning. I andra hand prioriteras stammens position. Tirakkvinnorna värnar man ofta om, och det är stor skillnad på hur tirakerna behandlar stammens kvinnor och de kvinnor som är slavar.

Efter de tre stora så kallade Tirakkrigen hatar tirakerna dvärgarna – främst ätten Frakk går in för detta hat med liv och lust. Tirakerna har alltid haft ett horn i sidan till det kortvuxna bergsfolket, då de har besegrat tirakerna under alla tre krigen. Alver är man avvaktande emot, eftersom även dessa två raser har haft sina stridigheter och tirakerna vet att alverna är formidabla stridsmän, som utnyttjar taktik som tirakerna inte alls förstår. Människor ses som underlägsna och inte direkt värda att angripa, mer än för att få tag på mat eller värdesaker.

Det är viktigt att poängtera att tiraker inte är några dumskallar – de är minst lika intelligenta som en ordinär människa, men deras kultur och miljö är ofta radikalt skild från människornas mer lugna tillvaro, vilket kan få mer 'kultiverade' människor att tycka att tirakerna verkar vara ociviliserade och djuriska. I vissa av Mundanas riken ses det som fullt tillåtet att döda tiraker.

De tre typerna

Det finns som tidigare nämnts tre typer av tiraker, nämligen gûrder, tiraker och trukher. Det finns stora skillnader mellan dessa tre typer, både till utseendet och deras intellektuella förmåga. I ett normalt tiraksamhälle går det ungefär tjugo gûrder och tio tiraker på en trukh. Detta beror mest på att det föds förhållandevis få trukhkvinnor, jämfört med trukhmän. Alla tiraker är mörka i hyn och vanligen mycket håriga. De har dock ingen skäggväxt, men håret, som uteslutande är svart, är vanligen långt och ibland flätat. Istället för naglar har tirakerna grova klor som kan orsaka stor skada på motståndare i strid.

Gûrderna

Gûrderna är ett småväxt tirakfolk som är ganska mångtaliga. En typisk gûrd är mellan 110 och 130 cm lång och väger 30–50 kg. Deras hud är svart och ganska hårig, dock inte lika hårig som hos de andra raserna. Gûrderna brukar oftast gå omkring i trasiga tygrester som är hafsigt ihopsydda. De är ganska ointelligenta men lyder order från tirakerna och trukherna. De gillar glittriga saker och brukar ofta ställa till problem. Gûrderna pratar tirakspråket sakhra ganska dåligt och deras eviga tjatter kan till och med få en tirak att bli vansinnig.

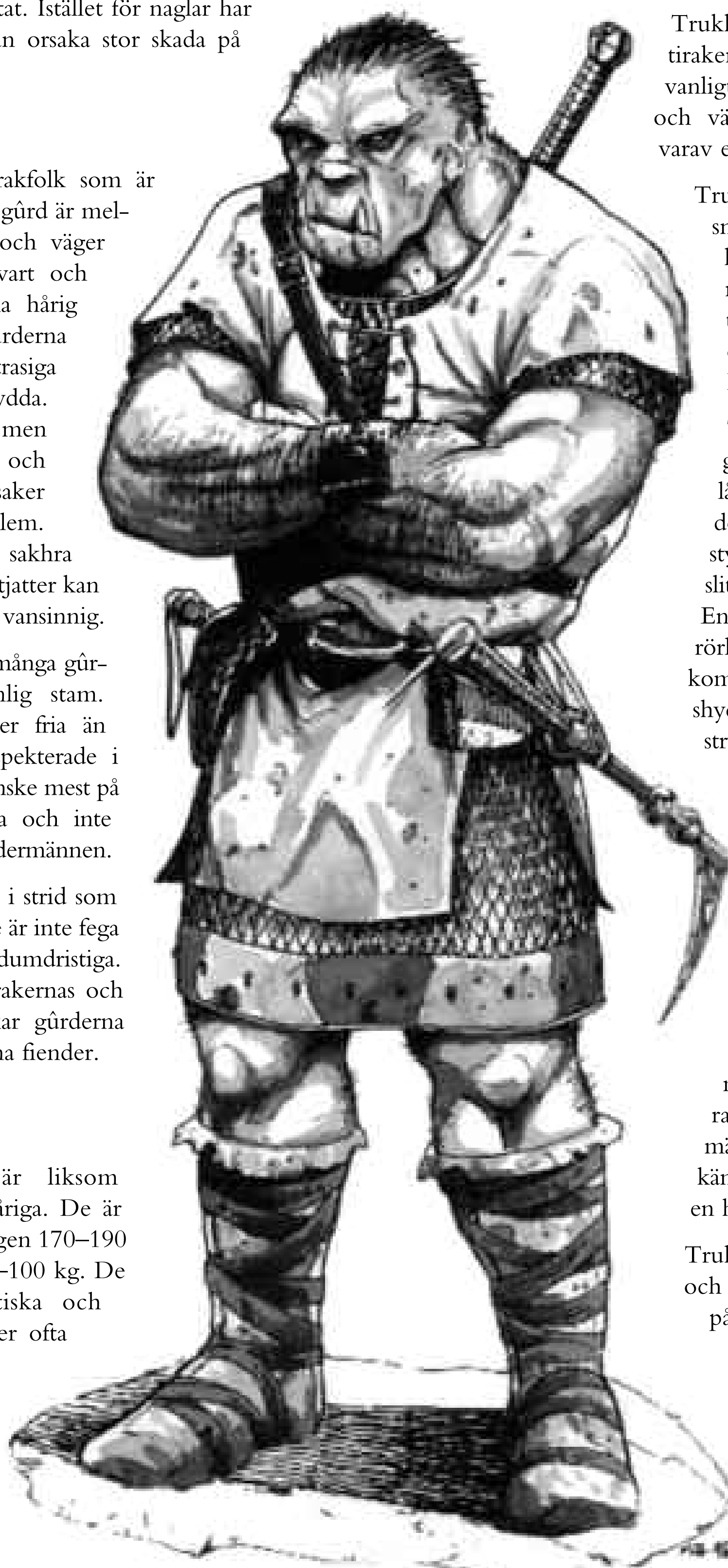
Det finns ungefär dubbelt så många gûrder som tiraker i en vanlig stam. Gûrdkvinnorna är något mer fria än männen och något mer respekterade i tiraksamhället. Detta beror kanske mest på att de vet när det skall tiga och inte pladdra på så mycket som gûrdermännen.

Tirakerna använder gûrderna i strid som spejare och som ulvridare. De är inte fega av sig i strid utan närmast dumdristiga. Efter allt hunsande under tirakernas och trukhernas kommando brukar gûrderna bli tämligen sadistiska mot sina fiender.

Tirakerna

De egentliga tirakerna är liksom gûrderna mörkhyade och håriga. De är kraftigt byggda och blir vanligen 170–190 cm långa med en vikt på 80–100 kg. De brukar gå klädda i praktiska och slitstarka kläder. De använder ofta pansar. De är ofta lika intelligenta som en människor, men de saknar ofta den sorts bildning som människor uppskattar. Utseendemässigt skiljer de sig från människorna genom att de har ett par rejäla huggtänder i underkäken och att deras långa fingrar avslutas i skarpa klor. En tirak brukar gå svagt framåtlutad då den har en kraftigare överkropp än en människa.

Dess armar är också något längre än hos en motsvarande människa. Det är nästan alltid en stark tirakkvinna, en så kallad 'trokka', som är ledare för tirakernas samhällen. De styr över stammen tillsammans med en tirakschaman.



Trukherna

Trukherna är mellanting mellan tiraker och grottroll. En trukh är vanligtvis cirka 200–220 cm lång och väger bortåt en 110–150 kg, varav en stor del är muskler.

Trukherna är inte riktigt lika snabbtänkta som de övriga tirakerna, men detta tar de igen i råstyrka. Det bör påpekas att trukherna inte på något sätt är ointelligenta – bara en smula långsamma.

Trukherna är mörkhyade och ganska håriga. Huvudhåret låter de vanligen växa långt då detta ses som ett tecken på styrka. De brukar gå klädda i slitstarka kläder och rustningar. En trukh har inte riktigt samma rörlighet som en tirak men det kompenseras av deras stora kroppshydda vilken kan ta emot mycket stryk. De är mycket fruktade i strid då de med sin enorma styrka lätt slår omkull sin motståndare som de därefter massakrerar. Det går även historier om hur trukher står upp efter ett flertal hugg som skulle ha dödat en ordinär man. Trukherna är med rätta fruktade motståndare och inte minst har de en demoraliserande funktion då de flesta mänskliga krigare hellre flyr än kämpar gentemot dessa två och en halv-meters härjare.

Trukherna är de som leder strider och krig. Detta beror helt enkelt på att de är fenomenala i närstrid. Ledaren för tirakernas krigsföretag är nästan alltid en manlig eller kvinnlig trukh. Denne ledare kallas 'binderakk', ett ord som på sakhra betyder ungefär 'härledare'.

ÄTTERNA

Det finns flera stora tirakiska ätter, bland annat Marnakh, Frakk och Bazirk. Dessa bildades enligt sången 'Mörkret skingras för godheten' efter det första tirakkriget, då en tirakfraktion inte längre ville fortsätta kriga och härja. Det var den vise och vältalige tiraken Marnakh som tog med sig en stor del av sin stam till människotrakter för att söka en fristad.

Ätten Frakk

Dessa tiraker finner man främst på Mundanas fastland. De sägs härstamma från den legendariske trukhen och binderakken Frakk som var en legendarisk ledare och krigare under första tirakkriget. Frakk är den största ätten, och den har mer än dubbelt så många individer som Marnakh och Bazirk har tillsammans. De lever som rövare, bönder, gruvarbetare och hantverkare. Frakk är de mest hatade och ogillade av alla tirakättena. Tiraker från Frakkätten återfinner man över så gott som hela Mundana – så gott som varje land har minst en handfull stammar.

En Frakktirak är inte att rekommendera som rollperson.

Ätten Bazirk

Bazirk är den stora ätten som nu bor på ögruppen Takalorr söder om Asharina. Bazirktiraker är i grunden pirater och sjöfarare, men vissa livnär sig också som köpmän och bönder. De var ursprungligen mycket primitiva men har under de senaste århundradena börjat handla intensivt med människor och tiraker från Marnakhätten. Handeln har gjort att deras utveckling accelererat kraftigt och de är nu vida förbi Frakk när det gäller kunskap. De har dock inte kommit upp i Marnakhs klass ännu, vad gäller grad av civilisation. Bazirk är kända som skickliga hantverkare när det gäller båtbygge och segeltillverkning. Bazirk tillverkar också ett speciellt brännvin som blandas ut med musselkött från plammusslan som finns i arkipelagen. Handeln sker mest med södra Jargien, Asharina, Thalamur, Consaber och Melorion.

Det är svårt att spela en rollperson från Bazirk. Deras rykte om sig som pirater gör inte det hela lättare heller.

Ätten Marnakh

Marnakh är den mest civiliserade av tirakätterna. Det var den ätten som aktivt försökte få kontakt med människorna och som genom både diplomati och underdånighet lyckades få människorna att förstå att tirakerna inte enbart är vildsinta bestar som dödar för nöjes skull. Marnakh var en av de tiraker som sägs har levt längst, hela 123 år, och hon är hyllad som en hjältinna i stora delar av tirakväldet. Marnakhätten håller mest till på Asharina-halvön, där de idkar handel, agerar som köpmän och hyr ut livaktstjänster. De är accepterade i delar av landet, framförallt i städerna. Ute på landsbygden är folket fortfarande misstänksamma mot dem. Såväl gûrder som trukher saknas nästan helt i Marnakhätten, men de få gûrder som finns kvar brukar vara tjänare åt framstående tirakiska köpmän medan de ännu färre trukherna brukar vara grovarbetare eller smeder.

Om en spelare vill spela någon av tirakerna så bör det vara en från Marnakhätten.

TIRAKERNAS SAMHÄLLE

Tirakernas samhälle visar upp stora skillnader i fråga om kultur och teknologisk nivå. Vissa tiraksamhällen är extremt primitiva, medan andra har en ganska högt stående kultur. Man kan förenklat säga att det är tirakerna (primärt kvinnorna) som sköter samhällena, diplomati och handel. Trukherna sköter krig och plundringståg. Gûrderna sköter alla 'lägre' sysslor som åkerbruk, städning och transporter. Det är ofta tirakmännen som är ute och strider och där är de ledare – något som de inte är hemmavid. I tirakernas samhällen är det vanligtvis kvinnorna som styr och ställer.

Trokkorna

I varje ätt finns ett otal stammar, vilka i sin tur består av flera stora familjer. Varje stam leds av en 'trokka', vilket närmast kan översättas med 'ledare' eller i vissa fall 'moder'. Trokkan är alltid en stark och rådig kvinna som vet hur man skall styra stammen. Således är tirakernas kultur starkt matriarkalisk. Då det föds betydligt färre kvinnliga tiraker än manliga har kvinnorna en mycket viktig roll och det har kommit sig så att de styr allt från politik till handel. Även detta bidrar till att försvåra kontakterna med Mundans övriga riken, vilka ofta styrs av män eller åtminstone är patriarkat.

En stam har sällan speciellt starka band med övriga stammar, med undantag för då man allierar sig i krig. Under en mycket stark trokka kan dock en stam införliva svagare stammar så att den till slut blir en mycket stor stam om flera hundra tiraker. Dessa stora stammar splittras vanligen, men om så inte sker uppstår ibland nya ätter.

Binderakkerna

Trukherna är de som står i första ledet i krig och plundringståg. De flesta krigsföretag leds av en så kallad 'binderakk', en titel som kan översättas med 'härledare'. Binderakken är nästan alltid en manlig trukh, men det förekommer även att kvinnliga trukher får denna titel. Att det finns så få kvinnliga binderakker beror inte på att de är sämre lämpade, utan mer på att det inte föds lika många kvinnliga trukher.

Krigarna

Krigarna utgör den största gruppen hos tirakerna. Krigarna kommer från samtliga tre typer av tiraker. De rangordnas informellt och outtalat från lockbete till elitkrigare. Lockbetets uppgift är att offra sig själv så att fienden lockas fram. Elitkrigaren är tirakernas främste krigare – vanligen en trukh.

Slavarna

Längst ner i stammen finns slavarna. De är oftast gûrder, svaga tiraker eller tillfångatagna människor. Slavarna lever ett hårt och kort liv. De får göra allt skitgöra som att samla rötter och ätliga växter, bära packning, bygga boningar och ibland även fungera som leksaker. Misslyckas de får de prygel och straff av slavdrivarna.

Slavdrivarna betraktas nästan som slavar men har betydligt bättre privilegier. Vanligtvis har slavdrivarna varit slavar tidigare som lyckats bli respekterade. Det är slavdrivarens ansvar att slavarna utför sina sysslor och att belöna eller straffa beroende på hur väl de sköter sig. De har hjälp av krigartirakerna om slavarna blir för uppstudsiga. Slavdrivaren behöver inte göra speciellt mycket själv om han sköter sina kort snyggt.

Boplatserna

Primitiva tirakstammar, exempelvis från Frakkätten, anser att de bästa lägerplatserna är stora grottsystem där hela stammen får plats. Tät skog är också populära boplatser, liksom alla platser där tirakerna inte utsätts för direkt solljus på dagarna. När stammen hittar en plats där hela stammen få plats och där jakt och fiske verkar gott så slår de gärna sig till ro under ett par år. Efter denna tid brukar närområdet vara tämligen utarmat. En sådan lägerplats skyddar de ordentligt genom att gräva fallgropar runt om i området och andra fällor. Bevakningen brukar vara ganska god med åtminstone en eller två spejare vakna oavsett tiden på dygnet.

För den mer civiliserade ätten Bazirk gäller helt andra förutsättningar. Dessa tiraker bor oftare i riktiga hus och de flyttar inte på sig speciellt ofta. Bazirk bor i uppbyggda och mer eller mindre välordnade städer och byar på Takalorrs många öar. De har ett fungerande råd vilket består av framstående personer från olika familjer. Familjerna beslutar om byns eller stadens framtid på ett ganska demokratiskt sätt, men de starkare har ofta mer att säga till om än de svagare. Schamanerna har fått en lite mer undanskymd roll bland Bazirk-tirakerna, men har ändå viss makt och inflytande. Bazirk lever för sin fortlevnad, men det tar sig uttryck på andra sätt än ren skövling. Bazirk livnär sig främst genom handel, piratverksamhet och genom sina egna bönder på Takalorrs fastland.

Marnakh, slutligen, bor ofta i människobosättningar. De är ofta köpmän och de större individerna ses också ofta som utkastare, smeder eller hamnarbetare. Tirakerna från Marnakh ätt har under seklens lopp anammat människornas kultur och accepterats, men många människor anser fortfarande att Marnakh-tirakerna är ohederliga. De tirakfamiljer som lyckas bli rika brukar kunna köpa sig makt och inflytande. Exempelvis är en medlem i Camards råd en välbeställd tirak vid namn Drugg Frikk Svartpälse.

Religion

Alla tirakstammar och ätter tillber den enda gudinnan Mahktah. Mahktah ger dem styrka i strid. Tirakerna har inga präster enligt vanlig bemärkelse utan istället ett antal schamaner. Dessa står i kontakt med andarna, vilka i sin tur sägs stå i kontakt med Mahktah själv. En tirakschaman kan alltså inte direkt få hjälp från Mahktah, utan hjälpen kommer alltid via en eller flera 'dwarkkas' (betyder ungefär andar eller sändebud). Tirakerna har många religiösa högtider som firas med ritualer och festligheter. Ofta används berusningsdrycker och olika rökelser i rikliga mängder vid dessa högtider, vilket gör att de flesta tiraker 'inte riktigt är sig själva' under den här tiden. Rökelsen sägs nämligen ge schamanerna större chans att på ett lyckosamt sätt få kontakt med andarna. Män och kvinnor från alla klasser deltar vid festerna.

Den mörka Mahktah står för den starkes rätt och att konflikter bäst löses genom strid. Hon är hård men rättvis – skulle man förlora trots att man kämpade väl blir man inte straffad. Men feghet kan aldrig accepteras inom Mahktahkulten. Det gör att de flesta tiraker även om de är egoistiska ställer upp för sina kamrater, främst ute på slagfältet. Vissa inom Bazirkätten har börjat ifrågasätta Mahktah och hennes budskap, vilket har urartat i vissa interna stridigheter på Takalorr. Marnakhättens medlemmar brukar ofta tillbe både Mahktah och den lokala gudomen.

MISSLOR

MISSLOR ÄR MUNDANAS bortglömda folk. Dessa små humanoider lever sitt eget liv mitt bland människor och gör inget större väsen av sig i Mundanas politik. Det finns knappt några berömda misslor alls, utom två: Fenja och Lorja, de två första misslorna som ramlade ner ur ett hål i himlen hos kraggbarbarerna.

Ursprung

De flesta är överens om att misslorna inte skapades av Mundanas gudar. Kraggbarbarerna anser att misslorna är gudasända, då legenden säger att misslornas första ord var ”se, vi kommer från gudarna”.

Egenskaper

Misslor har ett extremt bra luktsinne. De kan faktiskt spåra någon på lukten och får då en nivå enklare (–Ob1T6) på Spåra). Deras luktsinne gör dessutom att hantverk som har med matlagning, bryggning eller liknande att göra räknas som Lättlärda. Deras stora öron gör att de hör bättre, och de har också ett mycket bättre ljudminne än de flesta andra folk. Alla musikfärdigheter räknas som Lättlärda på grund av denna form av absolut gehör.

Om två misslor har kroppskontakt så kan de utbyta minnen med varandra. Detta har lett till misslornas motsvarighet till en kyss – de lägger pannorna mot varandra och tar del av varandras sinnen för ett kort ögonblick.

Misslor kan bara föröka sig med andra misslor, då de är av ett helt annat ursprung än de övriga av Mundanas varelser.

Samhälle

Den grundläggande enheten är alltid familjen. Misslor räknar inte enbart in far, mor och barn i en familj, utan man räknar allt mellan den nu levande äldsta anfadern och de yngsta barnen som en familj. Varje familj har en ålderman, vilket är den äldsta misslan i familjen oavsett kön. Åldermannen har sällan någon beslutande makt, men respekteras på grund av sin ålder och vishet.

En typisk missleby består av mellan tre och femton familjers hem. Familjer bor normalt i en liten klunga av hus om ett par tre boningshus plus ekonomibyggnader. Runt omkring byn ligger åkrar som brukas gemensamt och avkastningen fördelas så rättvist som möjligt.

Misslelän är ungefär lika stora som ett normalt grevskap. Misslelänets största funktion är att samordna byarnas aktiviteter gentemot långlingarna i omgivningen.

Så fort något gemensamt beslut ska dryftas så samlar sig misslorna till ting. Byting hålls en gång i månaden och länsting hålls en gång om året. Alla vuxna misslor har rätt att uttala sig vid tinget.

Personlighet

Misslor är ett gladlynt släkte, som sällan eller aldrig lägger sig i vad långlingarna gör. Långlingarnas förehavanden sammanfattas oftast med uttrycket ”tôcket trams!”

Den viktigaste uppgiften för missleföräldrar är att nära och skydda barnen. Barnafödande markerar gränsen mellan livet som barn och vuxenlivet. En missla som inte har blivit förälder är fortfarande barn.

Misslorna har ett mycket pragmatiskt sinne. De har ofta åsikten att saker och ting som kan användas direkt är bättre än saker som inte kan användas direkt.

Misslemusik är egen, folklig, snabb och dansant, och det är svårt att låta bli att stampa takten till musiken. Misslor anser att det är ofint att inte sjunga med eller stampa takten till musik. Det är för dem ett tecken på att man inte tycker om musiken.

Religion

Tron på Allmodern är misslornas egen religion som till stor del saknar organisation och dogma. Grundläggande är att Allmodern uppfattas som summan av allt levande och allting med ande i världen, samtidigt som Hon också är alltings moder.

Misslor har svårt med abstrakta gudomar som avkräver en viss doktrin hos sina anhängare. En gud som säger åt någon att göra eller inte göra på ett visst sätt är en person, inte en gud. Därmed är Daak verkligen en skäggig gubbe i himlen för misslor.

Utseende

Den typiska vuxna misslan är mellan tre och fem fot lång (90–150 cm) och i allmänhet slankt byggd. Så gott som enbart äldre misslor lägger på sig några extra kilon. Misslor har alltid ljus hy. Solbränna är ovanligt och mörka naturliga hudfärger förekommer inte alls.

Hårfärgen varierar från ljusblont till mörkbrunt, och ögonfärgen är grön eller brun. Håret bärs alltid utslaget och är aldrig täckt annat än av en kraghuva eller av en mössa. Kläderna är enkla och robusta.

Ett vanligt plagg bland misslor är lurvan. En lurva är ett enkelt tygstycke med ett hål mitt på i vilket man stoppar in huvudet. Bredden på tygstycket är sådan att om man bär det på sig ska det nå från handled till handled när man sträcker ut armarna åt sidan och längden är sådan att lurvan når till knäna hos pojkarna och halva vaden för flickorna.

KAPITEL SJU

SPELARTIPS

Baron Cerec Tzorcelan betraktade den smutsiga hop som utgjorde gästerna på värdshuset i Forsfara. Detta var utan tvivel ett av de mest vedervärdiga ställe han besökt i sitt liv. Till och med traktens svinstior var mer välskötta. Cerec såg ned på sig själv, de allmogekläder han valt som förklädnad var allt för fina för att smälta in bland detta patrask. Han suckade och gick fram till den svettstinkande värdshusvärden som just förság en av gästerna med ett stop mjöd.

”Värdshusvärd, jag letar efter…” mer han inte Tzorcelan säga innan värdshusvärden med en smäll ställde ett välfyllt stop framför honom. ”Fem koppar”, grymtade han. Tzorcelan tvekade och tittade på det smutsiga stopet men plockade sedan upp mynt och betalade. ”Som jag sade, jag letar efter…”

”Baron Tzorcelan är det ni!?” Tzorcelan vände sig om och betraktade talaren. Det var en smal man med tovigt hår och vilda ögon. ”Ja visst är det ni! Åhh min baron”, mannen bugade sig klumpigt. ”Det är jag, min baron, Winulrz… jag var stalldräng hos ers nåd, minns ni inte?”.

Tzorcelan spände blicken i Winulrz: ”Ni förväxlar mig med någon annan”, väste Tzorcelan sammanbitet.

Men Winulrz bara skakade på sitt huvud. ”Nej nej min baron visst är det ni, låt mig kyssa er hand och…” Winulrz han aldrig uppfatta det knytnävsslag som träffade honom i tinningen och fick honom att tappa medvetandet. Folket tittade på den fallne Winulrz och sedan upp på den resliga främlingen, ryckte på axlarna och återgick till sina samtal. Tzorcelan vände sig åter mot värdshusvärden och lade nu upp ett gulden på disken. ”Som sagt, bäste värdshusvärd, jag letar efter någon”.

SPELARTIPS

Många spelare sitter och tar emot berättelsen som om de satt framför videon och slöglodde. Andra är på tok för aktiva och gör det därmed ganska tråkigt för andra, inte lika aktiva spelare (de har dessutom en tendens att förstöra för spelledaren). En tredje grupp slår ihjäl allting som rör på sig plus lite till, och en fjärde grupp är de som är jättepetiga med regler. Spelare av dessa kategorier är i längden rätt tröttande. Meningen med den här texten är att ge spelaren en massa goda tips om hur man rollspelar.

Respektera spelledaren

Spelledaren har alltid sista ordet. Detta är något som man som spelare måste respektera. Man behöver inte lyda hans minsta vink. Spelledaren i sig är ingen fiende eller motspelare – några av hans spelledarpersoner kan mycket väl vara det, liksom några andra spelledarpersoner kan vara rollpersonernas allierade. Kort sagt, spelledaren är en berättare och en medspelare.

Låt bli att avbryta spelledaren under yrkesutövandet. Att förmedla en bild eller en stämning är ett svårt jobb och det blir inte lättare om man avbryter hela tiden.

Respektera medspelarna

En sak är säker – medspelare hatar när man avsiktligt ger sig in för att sätta käppar i hjulet för dem. Om man misstänker att ens rollperson har en personlighet som kommer att resultera i att man förråder eller till och med dödar andra rollpersoner så bör man överväga att bygga om rollpersonens personlighet.

Detta skall inte tolkas att alla rollpersoner bör vara äckligt snälla hjältar och goda kamrater – tvärtom är det bara kul om det existerar lite slitningar mellan rollpersonerna och det brukar dessutom främja gott rollspel. Däremot bör man undvika att skapa en rollperson som blir eller är övriga rollpersoners fiende. Kom ihåg att rollspel för det mesta bygger på samarbete. Dessutom är det inte det minsta roligt att spela då hela spelet ägnas åt konflikter mellan rollpersonerna som ogillar varandra över allt annat.

Försök gärna hitta en koppling till de andra rollpersonerna när dessa skapas. De kanske kommer från samma område, tjänstgjort i samma kompani eller jagas av samma fiende. Om man gör detta får man ett skäl att stå ut med eventuell munhuggning mellan rollpersonerna och sammanhållningen i gruppen blir bättre. Mer tips om detta finns i avsnittet om grupprelationer (se sidan 172).

Fokusera på spelet

När man spelar Eon bör man koncentrera sig på själva spelet. Det är mycket störande om man som spelare mitt i en spännande situation frågar om det var någon som såg matchen i söndags eller om någon vill hänga med på bio imorgon. Allt prat som inte rör spelet bör göras före eller efter spelomgången eller under en mat- eller fikarast.

Fuska inte

Kommentarer är egentligen överflödiga. När man fuskar förstör man spelet för sig själv och för andra.

Anteckna viktig information

Det borde vara lag på att spelare för anteckningar. Spelledare hatar när spelare inte kommer ihåg något (och medspelare hatar denna situation också). För att undvika detta bör man skriva minnesanteckningar, för att göra det lättare vid framtida konversationer. Exempelvis bör man skriva ned de övriga rollpersonernas namn, namn på viktiga spelledarpersoner och varför inte namn på platser och städer.

En variant på anteckningslapparna är journalen eller dagboken. Om någon (eller några) av spelarna känner sig manande kan man faktiskt föra dagbok över rollpersonernas äventyr. Dagboken fungerar utmärkt som uppslagsbok över rollpersonernas tidigare förehavanden. Man kan på ett enkelt sätt skapa stämning genom att börja varje spelsession med att läsa högt ur dagboken om vad som hände under förra speltillfället. Spelarna kommer rakt in i historien, nästan som om tiden stått stilla sedan sist.

En dagbok kan också ha ett stort nostalgiskt värde. Spelarna kan slå upp vad som hände deras rollpersoner förra året eller förrförra året och minnas underbara spelstunder eller riktiga praktfiaskon som går att skratta åt i efterhand.

Rollspelandets två regler

Det finns gott om råd och tips i detta kapitel, men det kan vara svårt att tillgodogöra sig alla på en gång. Misströsta inte; det finns egentligen bara två regler en rollspelare absolut måste hålla sig till:

1) Hitta din egen stil. Alla har inte samma mål med sitt rollspelande. Vissa vill berätta, andra få chansen att vara någon annan. En del spelar för att träffa kompisar, andra för att de gillar problemlösning. Någon kanske vill prova på att ha makt medan vissa vill känna starka känslor. Det gäller att hitta en stil som man själv är bekväm med och som stämmer överens med de mål man satt upp för sitt spelande. Sedan kan ju stilen förändras över tid.

2) Anpassa stilen till de andra i gruppen. Rollspel är ett socialt spel präglat av samarbete och gemensamt berättande. Du måste utveckla din stil tillsammans med de andra spelarna i gruppen och din spelledare. Ju större acceptans du har för andras sätt att spela eller spelleda, desto större acceptans kommer också att visas dig. Stämningen blir bättre om man kan samsas och hitta gemensamma nämnare i sitt spelande.

Rita kartor

Ett bra sätt att hålla ordning på hur spelmiljön ser ut är att rita kartor. Ibland har spelledaren färdiga kartor som han delar ut till spelarna, men ofta saknas kartor helt och hållet.

Petiga spelledare tillåter inte att spelarna ritar kartor såvida inte deras rollpersoner bär med sig till exempel en fjäderpenna och pergament. Om man är osäker är det alltid säkrast att fråga sin spelledare innan man börjar spela huruvida kartritning är okej eller inte.

Var kreativ

Om ens rollperson inte har något bättre för sig, så hitta på något. Om man är i en främmande stad eller by kan det vara en idé att utforska den, fråga runt lite och fylla på förråden. Prata med lokalbefolkningen och kom ihåg att man sällan får reda på någonting om man inte frågar.

Skapa situationer

Om man har en idé om en händelse som kan drabba ens rollperson kan man ringa spelledaren i förväg, dra honom till rummet bredvid eller skicka en lapp, där man beskriver händelsen och begär att man får genomföra det eller att spelledaren genomför det åt en. Spelaren kan redan när han skapar rollpersonen ha en idé om hur den skall utvecklas och bolla dessa idéer med spelledaren. Man skall inte komma med idiotiska förslag som att vinna ett grevskap på kortspel, men mindre ambitiösa projekt, till exempel att bli bestulen av en ficktjuv, jaga och fånga honom och därmed få en tjänare och en kontakt till tjuvgillet (och eventuellt några nya vänner och fiender) är helt acceptabelt. Uppta dock inte allt för mycket tid, utan låt andra spelare hitta på lite situationer med. Eller ännu bättre, försätt de passiva spelarna i nya situationer.

Exemplen ovan var ganska direkta. Många spelare (och spelledare) föredrar ett mer subtilt skapande av situationer – situationer som inte är 'uppgjorda' i förväg. Ett bra sätt att skapa situationer är att titta över rollpersonens karaktärsdrag.

En person med hög Amor bör flörta med de flesta, vilket oundvikligen kommer att leda till en del missöden (den äkta mannen blir avundsjuk, eller så lyckas kvinnan bedra rollpersonen och lura honom in i ett bakhåll med väntande skurkar) men också en del äventyr och framgångar (rollpersonen gifter sig med en älskarinna och får barn eller accepterar ett uppdrag för att vinna en vacker kvinnas gunst). Oavsett vilket så kommer de uppkomna situationerna att ge en god krydda åt spelet samtidigt som det ger en tydligare bild av rollpersonens natur och personlighet. Genom att skapa situationer så underlättar man som spelare vanligen för spelledaren men bör se till så att de inte skapas bara för att sabotera spelledarens äventyr.

Social status, klass & kön

Mundanas är långtifrån en jämställd värld. Även om det varierar mellan länderna är det nästintill alltid så att de fattiga tvingas att buga sig för de rika och mäktiga. Om de inte gör de har de rika all rätt att straffa eller döda dem, troligtvis utan repressalier.

Trälar har närmast inga rättigheter alls, och livegna bönder har sällan något att säga till om. Ibland kan länsherren till och med bestämma över vem de skall gifta sig med. Till sist kan lagen också tolkas olika beroende på vilken klass, folkgrupp eller kön man tillhör, eller mot vem brottet begås. Till exempel kan man komma undan med dryga böter om man råkar slår ihjäl en bonde i Soldarn, men ådömas dödsstraff om man av en olyckshändelse har ihjäl en adelsman.

Detta gör att de rika på Mundana ser de fattiga som simpla arbetare. Arbetskraften är dock viktig och de rika ser till att styra dem väl så arbetarna kan utföra sina sysslor.

De fattiga ser på de rika ibland som förtryckare men ofta med stor respekt och underdånighet för deras kunskap, makt och prakt. De har sedan födseln blivit lärda att deras plats i samhället är där den är och att de är mycket sämre än de rika herrar som styr över dem.

Även mellan könen är det en stor ojämställdhet i de flesta kulturer. I vissa samhällen är kvinnorna underordnade männen eller tvärtom, på alla områden eller bara inom vissa. Kvinnorna ses dock ofta som de som skall hålla sig till hemmet, ta hand om barnen och sköta sysslor som inte är lika fysiskt tunga i de flesta av Mundanas kulturer.

Även de olika folkslagen behandlas olika. Rasism är inte ovanligt i Mundanas värld. Tiraker betraktas ofta som djur i Consaber och Jargien, men är fullt accepterade medborgare i Asharien, om än många ser misstänksamt på dem. Synen på alver och dvärgar skiljer sig stort mellan Mundanas olika kulturer men de flesta är ytterst misstänksamma gentemot dem.

Som spelare bör man ha i åtanke det synsätt som ens kultur har på män, kvinnor, rika och fattiga. Självklart bör man inte hålla med i åsikterna men om man har en insikt hur man beter sig inför överhögheten så kan man klara dessa möten utan repressalier.

Om man är en simpel bonde, legosoldat eller underhållare är det en stor ära om en baron eller annan uppsatt överhuvudtaget talar med en. Visar man inte tillräckligt med respekt kan man bli bestraffad.

Likaså bör man ha denna överhöghet i åtanke om man spelar en högadlig person. Då kan man kräva lydnad och respekt. Rollpersonerna fungerar dock ofta bäst tillsammans om de är någorlunda jämlika, om alla har saker att säga till om (kanske inte på alla områden, men åtminstone ett eller ett par specialområden) och så vidare. Spelare skall helst inte behöva känna sig undanskuffade.

Använd rollpersonens kunskap

Det är inte ovanligt att man som spelare kan mer om Eons spelvärld än vad ens rollperson kan men då det är rollpersonen man spelar skall man inte låta denna känna till denna kunskap. Om man exempelvis spelat en alv från Sunariskogen som en tidigare rollperson så har man troligtvis en stor insikt i hur alver beter sig samt skogens geografi. Ens nya rollperson har dock inte dessa kunskaper och man skall således spela som man inte känner till något om alver och Sunariskogen. Om man vet mycket om Eons värld och har svårt att hålla tyst så bör man spela en lärd med stor kunskap i Kulturkännedom, Geografi och Historia, då kan man berättigat kasta lite information omkring sig. Självklart måste man komma överens med spelledaren hur långt ens kunskap sträcker sig.

Om man däremot spelar en rollperson som är lärd men som spelare inte har någon direkt kunskap om spelvärlden har man olika metoder att gå till väga. Exempelvis kan man göra som vanligt och fråga spelledaren om det är möjligt att ens rollperson känner till information om det ena eller det andra. Ett annat alternativ är att spelledaren låter den spelare som spelar den lärda personen läsa i böcker till Eon som behandlar ämnen som rollpersonen är kunnig i.

Avlasta spelledaren

Spelledaren har en ofantlig massa jobb att göra. Hursomhelst kan spelledaren ibland behöva lite avlastning. Om han beskriver vädret som ”kallt och regnigt, och vägarna förvandlas snart till leriga fåror, där hästar och vagnar har svårt att överhuvudtaget förflytta sig”, kan man hjälpa honom och de andra spelarna att behålla scenen på näthinnan. Jämför dessa båda repliker: (spelaren flinar glatt) ”Jag fortsätter längs vägen, och försöker hitta en lägerplats lite senare” och (spelaren grimaserar) ”Jag sveper manteln omkring mig fortsätter framåt, gnisslande någon förbannelse mellan hårt sammanbitna käkar. Jag försöker stryka vattnet ur ansiktet och hålla handen som skydd för att se bättre. Jag spanar om jag ser någon lägerplats, något ställe där regnet inte når: grottöppningar, stora träd, klippor.”

Dessutom gör spelledaren fel ibland. Tänk på honom som en regissör, som inte har några omtagningar till förfogande. Egentligen är det förbluffande att spelledaren överhuvudtaget lyckas. Tänk dig följande: Rollpersoner har färdats genom den soldiska vildmarken i tre dagar utan att spelledaren sagt till er att ni blivit hungriga och behöver äta. Ingen verkar ha tänkt på saken, inte ens spelledaren. Du kan då fråga spelledaren under ett lugnt parti: ”Förresten, hur många dagsransoner skall vi stryka? Vi har ju vandrat en bit nu.” Kanske har alla glömt att köpa proviant dessutom då äventyret lockade mer. Spelledaren kan då kanske vara snäll tillbaka och säga att: ”Ni köpte mat i Västerbygga; sudda 10 silver för maten och stryk tre dagsransoner.” Episoden ovan var ändå ganska lindrig. Ibland kan spelledaren göra misstag som inverkar på hela delar av äventyret, till exempel råka avslöja för mycket information eller ge rollpersonerna fel karta. Huvudsaken är att man inte räcker ut tungan och pekar finger åt spelledarens misstag, utan själv istället försöker hitta vägar att reparera dem. I värsta fall får man försöka glömma vad spelledaren nyss sagt. Spelledaren är inte ensam ansvarig för att spelarna skall ha kul – alla spelar tillsammans!

Spelare kan dessutom förebygga spelledarmisstag genom att hjälpa till med att måla upp och upprätthålla spelvärlden och scenen. Har rollpersonen tagit skada kan spelaren säga: ”Jag uppbådar alla mina krafter och hasar fram mot fönsterluckorna, medan jag håller vänster hand för såret.” På så sätt kommer alla, inklusive spelledaren, bättre ihåg att rollpersonen faktiskt är skadad. På ungefär samma sätt kan en spelare som misstänker att spelledaren glömt bort att det är mörkt i källarvalvet försynt låta sin rollperson fråga de andra rollpersonerna: ”Det var mörkt här inne. Tror ni att vi behöver facklor?”, vilket bör ge en vink till spelledaren utan att för den skull själv fatta avgörandet eller bryta stämningen. Spelarna är otroligt viktiga för spelsessionen – ja till och med viktigast!

Detta är mycket enklare att förstå om du lett spelet själv. Försöka använda fingertoppskänsla när det är läge att 'hjälpa' spelledaren. Känns det som om du skulle förstöra stämningen eller är på väg att trampa i klaveret så håll tyst.

Interna gräl

Några av de roligaste rollspelsupplevelserna beror ofta på interna trätor mellan rollpersonerna – dock inte mellan spelarna. Ofta hamnar allt annat i bakgrunden för ett riktigt uppfriskande gräl.

Man bör vara försiktig med gräl – rollpersoner med stark heder (riddare, sturska barbarer och så vidare) eller med kort stubin (exempelvis trollkarlar med storhetsvansinne) har en tendens att slå tillbaka först, vilket med Eons regler i åtanke kan vara mer än dödligt.

En spelare vars rollperson gång på gång tvingas vika sig för andra rollpersoners starka karaktär eller som till och med förlorar sin rollperson på grund av andra rollpersoners handlande kan lätt bli sur. Med all rätt dessutom. Om 'interna gräl' går för långt är det faktiskt risk att bråket sprider sig från rollpersonerna till respektive spelare. Det är spelarnas (och även spelledarens) ansvar att se till att alla interna stridigheter hålls på en nivå som kan accepteras av alla. Om någon efter spelomgångens slut uttrycker missnöje måste man lyssna till denne. Rollspel skall vara kul.

Romantik

Romantik kan vara oerhört roligt. Det uppkommer lätt de mest dråpliga situationer i samband med slitningar mellan kärlekskranka personer. Romeo och Julias förhållande trots att de kommer från rivaliserande familjer är en klassiker, liksom triangeldramat i Cyrano de Bergerac, där Cyrano skriver kärleksbrev åt hans vapenbroder Christian till den undersköna Roxanne, trots att han själv älskar henne över allt annat på jorden men inte kan få henne på grund av sin stora näsa.

Romantik är ofta en av de drivande krafterna bakom huvudpersoner på film och i litteraturen. Spelare såväl som spelledare bör utnyttja detta för att föra historien framåt.

Om det romantiska förhållandet är mellan två rollpersoner kan det leda till en hel del rollspel mellan spelarna. Det skall tilläggas att det är svårt att spela förälskad i en annan rollperson, särskilt om spelarna är av samma kön eller om en av spelarna har ett förhållande med en annan spelare. Det är betydligt lättare att spela förälskad i en spelledarperson.

Spela äventyret

Oftast har spelledaren förberett ett äventyr som han vill guida sina spelare igenom. Förr eller senare händer dock det oundvikliga – rollpersonerna tappar tråden och snubblar iväg utanför äventyrets ramar. Olika spelledare har olika sätt att tackla detta. Vissa improviserar fram ett nytt äventyr, andra försöker så snabbt som möjligt avsluta äventyret.

De allra flesta spelledare försöker emellertid improvisera en mindre utflykt från det planerade äventyrets ramar och sedan, mer eller mindre subtilt, försöka leda rollpersonerna tillbaka till det äventyr som han planerat från början. Som spelare skall man inte förstöra äventyret genom att ignorera spelledarens försök att styra upp en urspårning. Man bör hela tiden vara lyhörd och lyssna till spelledarens tips och små knuffar i rätt riktning.

Att avsiktligt förstöra ett äventyr, till exempel genom att låta sin rollperson handla på ett buffligt och spelförstörande sätt brukar aldrig uppskattas, varken av spelledaren eller medspelarna. Det finns sällan anledning att låta sin rollperson starta bråk med alla han stöter på eller omotiverat bryta mot de lagar som finns i Mundana. Om personen beter sig på detta sätt kan man fråga sig hur han har överlevt så länge och varför de andra rollpersonerna överhuvudtaget umgås med honom. Som spelare bör man vara lyhörd om spelledaren och spelarna uttrycker sig negativt angående ens rollpersons beteende. För även om det är rollpersonens agerande så har man trots allt skapat den på denna sätt. Om den absolut inte fungerar i spelgruppen, äventyret och världen för den delen så är det lika bra kassera den. Ingen spelgrupp blir glad över att en eller flera av spelarna beter sig som idioter.

Att dela gruppen

Rollpersonerna bör försöka hålla ihop så mycket som möjligt. Så fort gruppen bestämmer att dela på sig kommer allt rollspel att ta dubbelt så lång tid. Minst. Man bör därför vara försiktig med att splittra gruppen såvida det inte är absolut nödvändigt.

Å andra sidan kan det vara ganska spännande att rollspela på var sitt håll och att inte vara medveten om vad som händer de andra i gruppen. Om ens rollperson har personliga göromål som man skulle vilja ta hand om utan att de andra rollpersonerna är närvarande kan det vara läge att prata med spelledaren och höra om det går att spela ett 'soloäventyr' någon kväll, det vill säga ett en-mot-en-spel mellan spelledaren och den ensamme spelaren. Rollpersonen har då fritt spelrum att göra vad det nu är han vill göra utan att spelaren behöver tänka på de andra spelarna, som vanligtvis sitter i rummet bredvid när gruppen splittras och otåligt väntar på att få komma tillbaka in i spelrummet igen. Vanligen så kräver de flesta kortare händelser dock inte solospelande. Om rollpersonen endast skall utföra en enkel uppgift som övriga spelare inte bör veta om så kan man göra det under tiden som de övriga spelarna väntar. Man bör tänka på att sköta det snabbt så att det inte blir alltför tidskrävande och tråkigt för de andra spelarna.

Om spelledaren skulle bedöma det som nödvändigt att dela upp spelarna och skicka ut någon eller några i ett annat rum är det viktigt att iaktta god rollspelsetikett: vill man prata om äventyret med de andra spelarna bör man undvika att tala om saker deras rollpersoner inte har kännedom om.

Tänk efter före

En spelare måste ta sig tid att tänka ut hur han vill att sin rollperson skall handla. När spelaren väl tänkt ut ett sätt att handla måste han även föreställa sig vilket resultatet kommer att bli. Man måste också försöka väga riskerna mot vad rollpersonen kan vinna.

Exempel:

Daniels rollperson, den giriga tjuven Adorl, har fått veta att traktens baron förvarar ett mycket värdefullt föremål i sitt personliga gemak i borgen. Föremålet, som skulle inbringa en hel del pengar, skulle vara mycket trevligt att ha i sin ägo anser Adorl. Däremot så finns det vissa problem. Borgen är välbevakad och att ta sig in, stjäla föremålet, och sedan fly med det utan att bli upptäckt är nästintill omöjligt. Förutom detta är baronen en mycket inflytelserik man – som med all säkerhet kommer att betala en stor summa pengar till den som kan ge information om vart föremålet går att finna och vem som stal det. Adorl som trots allt värderar sitt liv högre än pengar inser att det är bättra att ligga lågt och satsa på mindre lättillgängliga byten, eller försöka samla mer information om baronen och borgen. Kanske kan han skaffa sig en medbrottsling på insidan? Adorl inser dock att han kommer att bli tvungen att fly från trakten, kanske till och med från landsänden efter stölden, och frågan är om han verkligen vill lämna stället så snart?

Kommunikation

För att levandegöra rollpersonens sätt att tala och kommunicera kan man använda sig av ett antal trick. För det första kan man använda en speciell röst: Om man spelar en magiker kanske man talar med åldrig, släpande röst, om man är en listig tjuv kan man pröva att tala med väsande röst och om man är en krigare kan du prata med basröst eller klar och självsäker stämma. Man kan också ta händerna till hjälp och gestikulera för att ytterligare uttrycka din rollpersons kommunicerande. Observera att det kan vara jobbigt i längden att prata med en tillgjord röst. När man kommunicerar med sin rollperson så är det viktigt att inte bara prata som den utan att prata genom den. Istället för att man säger ”Jag frågar den gamle mannen om vägen till Camard”, så är det betydligt bättre om man säger ”Ursäkta mig gamle man, känner du till vägen till Camard?” Man kan också vara noggrann med vilka ord man använder. Eons spelvärld Mundana är på många sätt lik vår egen värld under medeltiden och de skadar då inte att lägga åt sidan alltför moderna uttryck till förmån för äldre svenska.

Förutom röst och händer kan man även använda sitt ansikte. Uttryck som lycka, förvåning, ilska och misstänksamhet är lätta att utföra med hjälp av leenden, grimaser, medvetet framkallade rynkor eller nervösa ryckningar. Överspel är tillåtet till en viss gräns, då det tydligare förmedlar rollpersonens sinnesstämning. Försök dock att inte spela över allt för mycket eftersom detta kan bli löjligt i längden.

Alla människor använder sitt språk på olika sätt. Det gäller naturligtvis också rollpersoner. Skriv gärna upp en liten lista med citat som rollpersonen kan tänkas säga. Exempel på citat är kraftuttryck, speciella kännetecken som stamning eller en sådan sak som att man har svårt att komma till saken. Även reaktioner på andras talsätt kan vara bra att ha med – till exempel hur man reagerar på svordomar.

Exempel:

En riddare har tagit en tjuv som sin väpnare. Ett överfall drabbar de båda och efter en kort strid flyr skurkarna i panik. När skurkarna flyr kommer de båda personernas respektive talspråk fram:

”Kom tillbaks, era hundar, så skall ni få på tasken så att ni får söka i halsgropen efter ballarna!” tjuter tjuven ilsket.

Riddaren vänder sig genast mot tjuven, förargad över hans grova språk. ”Du!” ropar han med barsk och myndig röst. ”Du går sist!”

Hemliga lappar

All konversation mellan spelare och spelledare som är privat bör föras privat. Spelaren kan be spelledaren om att få föra ett personligt samtal i ett annat rum. Man kan också skicka lappar.

Alla lappar som skickas över spelbordet är privata om inte avsändaren går med på det skall de stanna hos mottagaren. De mest hemliga är de mellan spelare och spelledare. Dessa innehåller ofta viktig information om något som rollpersonen gör (från spelare till spelledare) eller uppfattar eller vet (från spelledare till spelare).

Läs inte lappar eller anteckningar som du inte är säker på att du verkligen får läsa. Detta är nästan att jämställa med fusk, och riskerar förstöra både för dig själv och för de andra.

Ha roligt

Detta är det absolut viktigaste tipset. Eon skall aldrig bli tråkigt. Lägg gärna fram förslag till spelledaren på hur spelet kan bli roligare. Spelarna bör tala om för spelledaren vad som var bra och vad som var mindre bra med det senaste äventyret. Spelledaren kan ha mycket nytta av en sådan utvärdering, speciellt när det gäller att anpassa spelet efter spelarna.

Kom bara ihåg att vänta med att framföra kritiken tills efter äventyret. Gnäll under spelets gång förstör bara. Har man en tendens att glömma vad man ville ha sagt under utvärderingen kan man skriva upp saker på en lapp under spelets gång och fyra av frågorna och kommentarerna senare. Framför gärna kritiken på ett sansat och snällt sätt – att spelleda är ingen lätt uppgift, och en massa gnäll gör inte spelledaren duktigare.

Beröm värmer däremot, så ta varje tillfälle till att berömma spelledare och medspelare om du tycker att de skapat en bra stämning eller gjort rollspelet till en kul upplevelse.

Om spelledaren går med på det spelargruppen till och med ge förslag på äventyren som de önskar att spelledaren skall skapa, exempelvis att de vill fara till sin hemby och där upptäcka att något är galet, att folk har blivit kidnappade eller liknande. Exakt hur spelledaren sedan konstruerar äventyret är däremot upp till honom. På detta sätt kan spelarna får spela exakt de äventyr de vill. Man bör dock vara observant på att spelledaren gott och väl kan ha egna önskemål hur äventyren skall vara utformade.

PRAKTISKA DETALJER

Innan man ger sig i kast med själva rollspelandet kan det vara bra att förbereda sig på olika sätt. Detta innefattar till exempel konkreta förberedelser som att skapa en rollperson, tillverka namnskyltar och läsa in sig på sin rollperson. Efter spelets slut måste man dessutom ta itu med städning av spelytan – det är ingalunda spelledarens uppgift att ensam hålla snyggt.

Rollpersonens namn

Under spelet då rollpersonerna tilltalar varandra bör de göra så med varandras namn. Det allra bästa är om spelarna memorerar vad de övriga rollpersonerna heter och skriver ned deras namn på sitt rollformulär eller på en lättillgänglig lapp som extra hjälp. Ett annat alternativ är att sätta en namnskylt med sin rollpersons namn framför sig. Namnskyltar är enkla att tillverka – tag ett kraftigare papper, ungefär i A6-storlek (en fjärdedels A4) och vik det på mitten halvvägs in på långsidan. Skriv rollpersonens namn med stora och tydliga bokstäver på båda sidor. Det räcker med tilltalsnamnet. Använd en bred svart eller röd tuschpenna för detta – en 0,5 mm blyerts duger inte, då man inte ser texten från andra sidan spelbordet.

Behärska rollpersonen

Det är mycket viktigt att som spelare läsa in sig ordentligt på sin rollperson. Hur ser rollpersonen egentligen ut? Vilka färdigheter besitter han? Hur reagerar han i olika situationer, sett utifrån hans karaktärsdrag? Att läsa in sig på rollpersonen är förstås allra viktigast i början, när rollpersonen är helt ny, men även en spelare som spelat samma rollperson ett längre tag kan vinna en hel del på att gå igenom sitt rollformulär lite då och då.

Den kanske vanligaste fadäsen som kan inträffa om man inte behärskar sin rollperson är förmodligen då spelaren försöker använda en obefintlig färdighet.

Exempel:

En rollperson står vid stranden av en strid flod. På andra sidan floden ser han hur hans älskade kidnappas av den onde stormannen Zeb Svartmuske. Stormannen hivar upp älsklingen på sin häst och piskar riddjuret till att galoppera.

"Jag kastar mig i vattnet. Den busen skall inte få komma undan."

"Okej, vad har du för färdighetschans i Simma?"

"Öh… ojsan finns det en sådan färdighet?"

Behärska reglerna

Som spelare behöver man egentligen inte känna till några regler förutom de mest grundläggande – spelledaren sköter regeldelen och guidar sina spelare allteftersom nya regler måste tillämpas. Det skadar dock inte om spelaren läser in sig på de regler som handlar om till exempel strid och skador. Alla de vanligaste reglerna finns sammanfattade i kapitel ett i den här boken.

Kan man reglerna drar detta upp tempot i spelet. Istället för att spelledaren måste förklara reglerna kan spelaren själv göra de nödvändiga slagen, utan att spelledaren måste förklara vilka slag som skall slås när.

En annan aspekt av att kunna reglerna är att man kan få en bättre realism i sin rollpersons handlande och att man bättre kan förstå hur bra eller dålig rollpersonen faktiskt är på olika saker. När man granskar rollformuläret bör man ställa sig frågan: Vad motsvarar värdena på rollformuläret? Om man bara har kunskap om de mest vitala delarna av rollspelet kan man i bästa fall se om rollpersonen är bra (markeras oftast med höga värden i Eon) eller dålig (markeras oftast med låga värden i Eon) – men inte hur bra eller dålig. För att få svar på frågan hur måste man behärska fler regler än bara de grundläggande.

Exempel:

Vi tar återigen exemplet med rollpersonen som skall simma över floden för att rädda sin älskade. Den här rollpersonen besitter faktiskt färdigheten Simma till färdighetschans 10. Hur bra är han på att simma? Kan han ta sig över en strid flod? För att få reda på detta måste man veta hur färdigheten Simma fungerar. En titt i regelboken säger att svårigheten i grund är mycket lätt (Ob1T6) men att svårigheten ökar med en nivå per försvårande omständighet. Floden är en aning strid, så svårigheten blir lätt (Ob2T6) i det här fallet. Rollpersonen har alltså en ganska god chans att klara simturen. Ett alternativ är förstås att helt enkelt fråga spelledaren hur svårt det är att simma över floden. Det är dock inte säkert att spelledaren vill svara på detta. Vissa spelledare brukar vara lite sadistiska när det gäller rollpersonens risktaganden.

Hur bra är rollpersonen?

Så, vad motsvarar en färdighetschans på 10? Hur lätt är det att lyckas, och hur stor är chansen att man misslyckas? Bra att hålla i minnet är att normalsvåra saker alltid har svårigheten Ob3T6, och att Ob3T6 i medel utfaller med 11. Uppnår en rollperson någonsin 23 eller högre i en färdighet kan denne mycket väl bli en stilbildare, en grundare av en ny skola eller ett nytt sätt att tänka. Han kan kanske till och med producera någon eller några mer eller mindre banbrytande tankar eller tekniker inom sitt område.

Färd.	Beskrivning
0	Ingen erfarenhet alls / Kunskap saknas
5–6	Minimal erfarenhet / Minimal kunskap / Amatör
7–10	Lite erfarenhet / Begynnande kunskaper / Novis
11–13	Erfaren / Aktiv utövare / Yrkesman
14–17	Mycket erfarenhet / Stora kunskaper / Skicklig
18–22	Fullärd / Fulländade kunskaper / Mästare
23+	Stilbildare / Visionär / Sann hjälte

ATT GE ROLLPERSONEN LIV

Bakgrundstabellerna i Eon gör att rollpersonen får en historia som får rollpersonen att kännas både verklig och levande. De kan också hjälpa spelledaren att planera äventyren, eller framförallt rollpersonernas medverkan i desamma. Dock är tabellresultaten ofta summariska och fungerar bäst som stödord eller hjälp för att ytterligare beskriva rollpersonens bakgrund. I detta avsnitt beskrivs hur man i ett antal enkla steg kan ge rollpersonen liv, ge honom en personlighet och mer fylligt framställa händelser i rollpersonens liv fram tills nu.

Visualisering och bakgrund

När spelaren skall skapa en rollperson bör han först visualisera den typ av karaktär han vill spela och beskriva denne för spelledaren. Spelaren och spelledaren får tillsammans diskutera och utforma karaktären (även om det största jobbet helt klart ligger på spelaren). Om spelledaren tycker att det låter som en god idé och konceptet passar in i hans äventyr kan han eventuellt låta spelaren slå om attribut, karaktärsdrag och händelser som visar sig strida mot spelarens vision.

När alla händelser är framslagna, eller valda, skall dessa knytas samman till en komplett och trovärdig bakgrund. Man bör ha familjen och rollpersonens uppväxtmiljö i åtanke. Därefter måste man betrakta rollpersonens yrkesval och hur han kom in på sin bana. Här märker man kanske att vissa saker inte kommer att passa in från bakgrundstabellerna och då är det lämpligast att ignorera dessa eller välja något annat. Man måste dock komma ihåg att alltid fråga spelledaren om tillstånd innan man gör drastiska ändringar.

Sinnet och kroppen

Bakgrunden formar personen. En rollperson som haft en hård uppväxt där han upplevt mycket lidande är troligtvis mer härdad och kall än en adelsynglig som festat bort sin tid i societeten. Genom att utforska rollpersonens psyke kommer man fram till hans moral samt hur han hanterar ilska, sorg, besvikelse, förändring, konfrontation och glädje.

Många rollpersoner är ofta väldigt omoraliska och bryter mot både lag och ordning samtidigt som de helt oprovocerat anfaller och dödar de som de betraktar som onda. Om rollpersonen är en sådan (ologisk) individ måste man ta reda på vilka händelser i det förflutna som gjort honom så kallhjärtad och hatisk att han begår brott och dräper bara för att få sin vilja fram.

När det gäller utseende och kläder bör dessa höra ihop med den ras och kultur rollpersonen kommer ifrån. Det finns dessutom kanske något som är framträdande i utseendet, exempelvis ett ärr eller födelsemärke.

CHECKLISTA

Denna lista kan användas av spelaren och spelledaren för att besvara frågor om en rollperson. Använd endast de som känns lämpliga och strunta i resten: de skall utveckla rollpersonen, inte kännas som ett korsförhör! Ju fler svar man kan infoga i sin beskrivning eller mentala bild av rollpersonen, desto mer levande kommer denne att te sig.

Bakgrund

Var föddes du?
Hur var din uppväxt?
I vilken miljö växte du upp?
Skedde det något speciellt under din barndom?
Har du några barndomsvänner kvar?
Vad tycker din familj om dig och ditt yrkesval?
Vad tycker du om din familj?
Vem i familjen står du närmast?
Hur kom du att få ditt yrke?
Hade du någon läromästare?
Beskriv din första eller mest minnesvärda kärlekshistoria.
Har du gjort något som du är stolt över eller skäms för?

Mentala delen

Är du troende?
Vad har du för kortsiktigt mål?
Vad har du för långsiktigt mål?
På vilket humör är du oftast?
Vilken är din största svaghet?
Vilken är din största styrka?
Vad har du för vanor?
Har du några sidointressen?
Vad fruktar du?
Vad ogillar du?
Vad älskar du?
Hur hanterar du din ilska?
Vad krävs för att du skall gripa till våld?
Hur hanterar du sorg?
Vad skulle du vilja förändra i ditt liv?
Vad motiverar dig?
Hur ser du på dig själv?
Hur tror du andra ser dig?
Hur önskar du att andra skall se dig?
Vad är ofta det första intrycket personer får av dig?
Favoritkommentar?
Vad är det mest pinsamma som skulle kunna hända dig?
Vad gör dig ledsen och missnöjd?
Om du fick önska dig vad som helst, vad skulle det vara?
Vilken är din favoritfärg?

Övrigt

Beskriv en mardröm som plågat dig under en längre tid.
Var bor du?
Vem är din bäste vän?
Finns det någon du ogillar särskilt mycket?
Vem tvättar dina kläder?
Vilken social ställning har du i samhället?

Spelet

Det är under spelet som rollpersonen får liv. Skapandeprocessen så långt har endast varit flyktiga förberedelser inför det slutgiltiga testet. Det är när rollpersonen används i äventyret och får interagera med andra rollpersoner, spelvärlden och dess invånare, som dess slutgiltiga personlighet skapas. Förhoppningsvis har du läst igenom avsnittet, och då har du också fått massor av bra tips om hur du spelar en roll. Särskilt stycket 'Kommunikation' innehåller bra tips på hur man kan låta rollpersonens karaktär avspegla sig i hans sätt att handla och meddela sig med de andra rollpersonerna. Ingen blir expert över en natt, men du kommer att märka att det går bättre och bättre att förmedla din rollpersons egenart och personlighet ju mer du spelar, både genom att du blir allt bättre på att rollspela ju mer du spelar och genom att du får fler tillfällen att visa upp din rollperson ju fler äventyr denne medverkar i.

Att spela soloäventyr, ensam med spelledaren, utvecklar rollpersonen på många sätt. När spelledaren lägger hela sin uppmärksamhet på en rollperson så utvecklas han och blir betydligt mer levande. Soloäventyren kan spelas innan själva äventyret eller mellan äventyren då rollpersonen har egna göromål att uträtta. Man kan även spela under själva skapelsen av rollpersonen för ge mer liv i bakgrundshändelser och viktiga personer. Vissa spelledare använder sig av dessa metoder, andra inte.

En sak som är bra att tänka på när man väl börjar spela med rollpersonen är att dennes karaktär förmodligen förändras över tid. Händelser, insikter eller bara naturligt åldrande kan förvandla delar av personligheten, sakta eller plötsligt. Fundera gärna lite grann på vad rollpersonen varit med om den sista tiden, och om detta föranleder att han börjat se vissa på saker på ett annat sätt eller lägger sig till med ett annat beteende. På detta sätt förändras även karaktärsdragen. En god och from fader kan förändras till en kallblodig hämnare då dennes närmaste utsatts för grymma våldsdåd. Likaså kan en illojal och hederslös lönnmördare röras så av den noble prinsens tal att han åter känner hopp i sitt hjärta och söker att förändra sitt liv och öde. Se mer på sidan 26 för information om karaktärsdrag och deras funktion.

Det viktigaste under spelet är att man trivs med sin rollperson. Om man inte gör det så kan man fundera och diskutera med spelledaren om hur man kan förändra honom inom spelet så att han blir roligare att spela.

Till sist

Var förberedd när du far till spelmötet. Se till att komma i tid och ha med dig det du behöver. Tärningar, anteckningar och inte minst rollformulären (om spelledaren inte tar hand om dem). Dessutom. Glöm nu inte att ha roligt. Alla dessa tips är endast till för att hjälpa karaktärsskapandet och spelandet och kan ignoreras helt och hållet om det känns att det inte fungerar.

GRUPPRELATIONER

Det kan ibland vara svårt att se det realistiska i att en grupp med olika rollpersoner är tillsammans. För att åstadkomma ett sätt att stärka banden inom en grupp med rollpersoner så presenteras på dessa sidor en tabell som med fördel kan används för att ta fram en eller flera relationer som rollpersonerna kan ha sinsemellan. Grupptabellen är avsedd som ett stöd för både spelledaren och spelarna. Det är viktigt att vara medveten om att resultaten från grupptabellen ibland kan bli något lustiga. Spelledaren kan då be spelarna att försöka utveckla eller modifiera relationen så att den blir rimlig. Om resultaten är för osannolika så går det naturligtvis bra att slå om dem, med spelledarens tillåtelse.

Gruppen

Grupptabellen används för att ta fram en eller flera inbördes relationer som rollpersonerna kan ha. Denna relation är avsedd att stärka det rollspelandet i gruppen och motivera varför rollpersonerna håller ihop. Tabellen kan ge förslag till varför det nu är så att rollpersonerna tillhör samma grupp. Man bör tala med spelledaren innan man slår då han eventuellt har planerat att rollpersonerna inte skall känna varandra innan äventyret.

Att använda grupptabellen är enkelt: spelledaren väljer ut en spelare som gör ett gemensamt slag för en grupp rollpersoner (gruppen måste naturligtvis bestå av två eller fler rollpersoner). Antalet slag som görs bestäms av spelledaren – ett till tre slag kan vara ett lämpligt antal.

Det är lämpligast att göra dessa slag efter det att samtliga spelare har slagit på bakgrundstabellerna för sina rollpersoner. Om det finns många rollpersoner i spelgruppen kan spelledaren dela in rollpersonerna i överlappande delgrupper som har olika relationer inbördes. Om spelargruppen exempelvis består av rollpersonerna A, B, C, D och E, så kan spelledaren dela in gruppen i två undergrupper – en grupp med rollperson A, B och C samt en grupp med rollperson C, D och E. Naturligtvis är många andra kombinationer möjliga – spelledaren bestämmer.

Om rollpersoner tillkommer senare under spelets gång kan man göra nya slag för den nytillkomne rollpersonen tillsammans med en eller flera av de befintliga rollpersonerna.

1T100	Grupprelation R1-91
1–3	Rollpersonerna är släkt med varandra. Spelledaren eller spelarna bestämmer hur. Om det är ologiskt att rollpersonerna har blodsband, så är de 'släkt' genom ingifte.
4–6	Rollpersonerna har växt upp i samma by eller stadsdel. Om rollpersonerna kommer från olika platser så har de bott i samma by eller stadsdel under en kortare del av sin uppväxt.
7–9	Rollpersonerna är gamla barndomsvänner som behållt kontakten ända sedan de var barn.
10–12	Rollpersonerna har varit eller är grannar. Antagligen har de bott i samma by eller så har de bott i samma kvarter.
13–15	Vänner från ett arbete. Rollpersonerna har arbetat åt samma arbetsgivare (inte nödvändigtvis anställda på samma plats).
16–18	Rollpersonerna har arbetat tillsammans som unga. Antagligen så var rollpersonerna vänner även då de inte var tvugna att arbeta. Om de kommer från olika platser så har de utfört samma arbetsuppgifter.
19–21	Rollpersonerna har varit medlemmar i samma gäng. Spelledaren eller spelarna bestämmer vad gänget sysslade med och om de fortfarande är medlemmar.
22–23	Rollpersonerna har jagat eller fiskat tillsammans. Spelledaren eller spelarna bestämmer exakt vad rollpersonerna sysslade med. Om de inte redan har det får samtliga rollpersoner nivå fem (5) i Jakt eller Fiske.
24–26	Rollpersonernas föräldrar är bekanta och rollpersonerna har träffat varandra många gånger under uppväxten. De har utvecklat en alldeles egen inbördes relation.
27–29	Rollpersonerna har ett lärare-elevförhållande. Spelledaren väljer ut en rollperson som har en hög färdighetschans i någon färdighet. Denna färdighet har rollpersonen lärt ut till de övriga. Om någon av rollpersonerna saknar denna färdighet får de nivå fem (5) gratis.
30–32	Rollpersonerna har tränat eller lärt sig något tillsammans. Spelledaren väljer ut en färdighet som de flesta i gruppen har gemensam. Om några av rollpersonerna saknar denna färdighet får de nivå fem (5) gratis.
33–35	Rollpersonerna brukar träffas på en väg eller vandringsstig. Detta har antagligen skett under en längre tid och många gånger.
36–38	Rollpersonerna brukar gå på samma nöjen. Det kan röra sig om att gå och se på en resande underhållare, hästkapplöpningar eller tornerspel. Rollpersonerna har utvecklat en djupare bekantskap under dessa nöjen. Spelarna bestämmer vilken typ av nöjen som det är.
39–41	Rollpersonerna ett gemensamt intresse av någon främmande ras (spelarna bestämmer vilken). Rollpersonerna har antingen lärt känna varandra då de besökt denna ras eller då de planerat något tillsammans som har samband med den aktuella rasen.
42–43	Rollpersonernas föräldrar kommer från samma stad, landsdel eller land. Rollpersonerna har

1T100 (fortsättning)	R1-91
	träffats och blivit bekanta då folk från denna plats träffas för att umgås.
44–45	En rollperson (spelledaren bestämmer vem) har lånat ut pengar till de övriga rollpersonerna – lånebeloppet är Ob1T6×100 silver per låntagande rollperson.
46–47	En person (slå på tabellen för kontakter) har lånat ut pengar till de övriga – lånebeloppet är Ob1T6×100 silver per låntagande rollperson. Låntagarna har lärt känna varandra för att kunna dröja med återbetalningen.
48–50	Som ovan fast av ett otrevligt brottssyndikat eller lånehaj med biffiga indrivare. Spelledaren bestämmer hur 'farligt' det är att inte betala tillbaka lånet. Långivaren har 3T6 i Resurser.
51–52	En person (slå på tabellen för kontakter) har lånat pengar av rollpersonerna – lånebeloppet är Ob1T6×100 silver per långivande rollperson. De långivande rollpersonerna har slutit sig samman för att kunna få tillbaka pengarna.
53–54	En rollperson (spelledaren bestämmer vem) har lånat pengar av de övriga rollpersonerna – lånebeloppet är Ob1T6×100 silver per långivande rollperson. Långivarna har slutit sig samman för att kunna få tillbaka sina pengar. Spelarna bestämmer hur den låntagande rollpersonen skall betala tillbaka.
55–57	Rollpersonerna är jagade av ett brottssyndikat som är ute efter hämnd för någon verklig eller inbillad oförätt. Rollpersonerna försöker tillsammans hålla sig undan eller undanröja hotet.
58–60	Rollpersonerna är medlemmar i samma sällskap. Antingen så träffas de regelbundet eller så har de kontakt på sällskapets möten. Spelledaren bestämmer vilken typ av sällskap som det gäller – lämpligt kan vara att välja något gemensamt intresse eller färdighet som majoriteten av rollpersonerna har. Saknar någon rollperson färdigheten får denne nivå fem (5) gratis.
61–63	Rollpersonerna har blivit indragna i en gemensam skandal. Rollpersonerna försöker antagligen rentvå sina namn tillsammans. Spelledaren bestämmer om skandalen fortfarande är på tapeten.
64–67	Rollpersonerna brukar gå till samma värdshus eller gästgivargård där de utvecklat en djupare relation. Spelarna bestämmer vad rollpersonerna ägnar sig åt på detta ställe.
68–70	Rollpersonerna brukar gå äta sina middagar på samma ställe. Antagligen så har de utvecklat en närmare kontakt och även träffat varandra på andra tillfällen.
71–73	Rollpersonerna har ett gemensamt hat mot någon person eller grupp. Spelledaren bestämmer vem hatet riktar sig mot. Med största sannolikhet har rollpersonerna slutit sig samma för att kunna ta hämnd eller få upprättelse.

1T100 (fortsättning)	R1-91
74–76	Rollpersonerna har i flera år diskuterat olika ämnen. Antingen gör de detta på ett torg, på ett ting, på ett värdshus eller på någon annan samlingsplats. Spelledaren väljer ett gemensamt intresse eller en färdighet. Efter flera års kontakt har de även börjat träffas för att ytterligare kunna fördjupa sitt gemensamma intresse.
77–79	Rollpersonerna har en yrkesmässig kontakt. Spelledaren bestämmer om rollpersonerna är kollegor eller om någon eller några rollpersoner utför tjänster eller uppdrag åt de andra. Vad det gäller för yrkesutövning beror på rollpersonernas yrke eller vilka färdigheter de har gemensamt.
80–81	Rollpersonerna har en affärsmässig kontakt – en eller flera rollpersoner säljer varor eller tjänster till de andra.
82–84	Rollpersonerna har en gemensam bekant som gör att de brukar träffas då och då. Slå ett slag på tabellen för kontakter för att avgöra vad den gemensamma bekantskapen sysslar med.
85–87	Rollpersonerna brukar gå på festligheter hos en gemensam bekant. Rollpersonerna har lärt känna varandra närmare och umgås antagligen på andra tillfällen än dessa fester. Slå ett slag på tabellen för kontakter för att avgöra vad värden sysslar med.
88–90	Rollpersonerna har gjort ett eller flera uppdrag åt en gemensam kontakt. Slå ett slag på tabellen för kontakter för att avgöra vem som gett dem uppdraget. Spelledaren bestämmer vad uppdraget eller uppdragen gick ut på.
91–94	Rollpersonern brukar ständigt föras ihop av någon uppdragsgivare. Spelledaren bestämmer vad det är för typ av uppdrag som rollpersonerna får. Anledningen till att de förs samman kan vara att de gjort uppdrag tidigare, att de passar för uppdraget eller att inga andra finns tillgängliga.
95–96	Rollpersonserna har ett gemensamt samlarintresse. Spelledaren eller spelarna bestämmer vad det gemensamma samlarobjektet är. Rollpersonerna besöker antagligen varandra och går på samma auktioner och till samma handelsmän. Spelarna bestämmer själva hur seriöst eller maniskt samlarintresset är.
97–98	Rollpersonerna har råkat ut en olycka tillsammans. Antagligen fick de inga bestående men. Eventuellt blev de vänner under den följande läketiden. Den rädsla som olyckan medförde kan vara en annan källa till en bibehållen relation.
99-100	En eller flera rollpersoner har samma religion. Spelledaren bestämmer om vilken religion det gäller. Rollpersonerna möts antagligen på gudstjänster, missionsarbete, pilgrimsfärder eller vad det nu kan vara frågan om.

Tabell R1-91: Grupprelationer.

ATT ÖVERLEVA STRIDER

Strider i Eon har en tendens att vara mycket dödliga, speciellt för oerfarna spelare. Detta beror i huvudsak på att strids- och skadessystemet i Eon är mycket realistiskt – det funkar närapå som det skulle gjort i verkligheten. Detta kan bli en chock för en spelare som är van vid mindre realistiska system. Denna chock lägger sig i de flesta fall snabbt då spelaren börjar agera på ett sätt som han eller hon hade gjort om det var en verklig närstrid. Det finns två primära metoder för att kämpa i närstrid i Eon. Det ena sättet är att använda initiativ och rörlighet för att strida, det andra är att använda sig av så mycket kraft och rustning som möjligt.

Stridstaktiker för den snabbe

För den som vill undvika att bli träffad och agera snabbt och på så sätt utmanövrera sin motståndare gäller det att tänka till när man utformar sin rollperson. Val av färdigheter och vapen är avgörande för en sådan taktik.

Först och främst bör en hög färdighetschans i Undvika införskaffas, eftersom både blockeringar och pareringar innebär större risk för att tappa initiativet i och med risken för tillbakaknuffning. Ett lyckat undvikande innebär att denna risk elimineras.

Därefter bör vapen väljas, och här bör man främst titta på kolumnen för snabbhetsindex, SI. Att välja ett vapen med bra SI är A och O om man vill förlita sig på snabbhet och initiativ. Ett vapen som ofta underskattas är staven, med SI 3/4, vilket gör det mycket väl lämpat till strider där initiativet är avgörande. Andra bra vapen är stridssvärdet eller slagsvärdet. De flesta yxor, spjut och klubbor fallerar på detta område, så dessa bör man ta en extra funderare om innan de väljs.

Rustningen för en rollperson som förlitar sig på snabbhet bör vara lätt, för att inte snabbt ge ackumulerad utmattning och i förlängningen svårighetsökningar. Läder är att föredra och för att hålla nere vikten rekommenderas rustning primärt till torson och huvudet. Om man är stark och snabb så kan man med fördel ta på sig en tyngre rustning som skyddar bättre om man skulle bli träffad.

Men hur skall man sedan praktiskt kämpa? Jo, använd främst snabba anfall när rollpersonen innehar initiativet. Gör så få anfall du kan för att inte fumla eller tappa initiativet. Även om ett snabbt anfall medför en lägre skada så gör VINIT modifikationen att rollpersonen oftast behåller initiativet genom en hel strid, speciellt om motståndaren är tyngre rustad.

Rikta alltid anfallen mot träffområden som inte är väl bepansrade, även om detta medför att motståndarens lemmar blir målen. Sega ut fienden, med mängder av småskador och ackumulerad smärta och blödning.

Tänk på att tiden alltid arbetar för den lätt rustade rollpersonen då den ackumulerade utmattning snabbt medför att en tungt rustad motståndare får svårighetsökningar, vilket ger att denne misslyckas och fumlar oftare. Dock bör man som lätt rustad vara försiktig med hur många attacker man gör då man lätt kan driva sig själv till utmattning.

När det gäller försvarshandlingar så är det så gott som uteslutande undvikanden som bör användas och sedan återtar rollpersonen snabbt initiativet igen. Motanfall bör inte användas, då risken att bli träffad är överhängande.

Stridstaktiker för den långsamme

Den motsatta taktiken är att beväpna sig med tunga vapen och tung rustning. Den rollperson som tänker det minsta defensivt skaffar sig också en sköld, då blockeringar är betydligt lättare att lyckas med jämfört med pareringar och undvikanden.

Målsättningen med den här typen av rollperson är att man skall kunna stå emot stora mängder träffar och på motsvarande sätt tillfoga sin motståndare mycket skada vid varje träff. Att missa med sitt anfall skall inte betyda så mycket, för rustningen skall kunna motstå anfall.

Stångvapen, kedjevapen och yxor är att föredra, även om spjutet också är en möjlig kandidat, speciellt om rollpersonen har en hög grundskada för Stick.

Val av rustning beror delvis på budget, men också på hur storväxt rollpersonen är. Någon form av metallpansar – fjäll, ringbrynja eller rena plåtdetaljer – är att föredra. Glöm inte bort möjligheten att kombinera pansar. Att bära en lång ringbrynja med plåtskenor på armarna och benen skadar aldrig, liksom att bära en plåthjälm ovanpå en ringbrynjehuva.

Pansaret bör dock inte nå över 3 × rollpersonens bärförmåga. Vissa kan anse att den ökade utmattningen som infinner sig redan vid 2 × bärförmågan är ett hot, men det skall inte tas som så viktigt. Rollpersonen är skapt för att klara sådant. Det är bättre att vara väl rustad i det här fallet.

Anfallshandlingar bör ständigt vara kraftfulla och riktade mot områden som tar mycket skada, främst huvudet och bålen. Sikta på att få fienden ur balans och ge aldrig upp. Mata på med anfall efter anfall.

När rollpersonen befinner sig som försvarare finns det två metoder att gå. Antingen blockerar man anfallen man får mot sig, eller så förlitar man sig på sin rustning och genomför genomgående motanfall för att på så sätt tvinga över anfallaren till instinktiva försvarhandlingar. Vildast vinner.

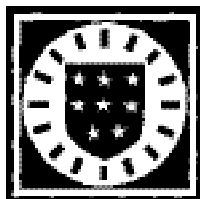
Sköld eller Undvika?

Två skolor regerar när det gäller hur man skall bäst försvara sig. Att använda sig av en sköld är ofta ett säkert sätt då svårigheten att lyckas blockera är låg. Problemet ligger i att skölden kan brista och om det är ett mäktigt anfall som skall blockeras så finns också en risk att bli tillbakaknuffad.

Att undvika är mer 'rent', antingen blir man träffad och får skada eller så lyckas man undkomma träffen helt, med inga ytterligare effekter såsom brytslag eller tillbakaknuffningar. Undvika är oftast bäst mot anfall som gör stor skada.

KAPITEL ÅTTA

VAPEN & RUSTNINGAR



JAC HADE HÖRT HISTORIEN FÖRUT, men när tempelriddaren väl börjat berätta om sin familj så fanns det inte så mycket man kunde göra. Drevegan och Kharzim hade redan lämnat värdshuset för att proviantera – eller som Jac syrligt muttrade för sig själv – flytt innan det var för sent. Jac satt vid fönstret, som hade utsikt mot Camards myllrande hamn, och drömde sig bort.

Tzorcelan fortsatte sitt pladdrande ”...och då som min högt ärade farfar, Cirza vare med honom, så utomordentligt vist sade, man kan aldrig vara nog skicklig med svärdet – men om man saknar svärdet så är ens skicklighet lika bortkastad som att försöka få en tirak att lukta gott.” Tempelriddaren skrattade högt åt det han själv sagt.

Jac nickade tillbaka med ett trött leende och fortsatte blicka ut genom fönstret. Tzorcelan fortsatte: ”Sålunda bör en stridsman vara tränad i mer än ett sorts vapen, helst tre olika, eller ännu fler. Har man möjligheten bör man även prova på alvernas och dvärgarnas vapen, även om det kan vara svårt att få tillfälle – du vet själv hur mäster Kharzim alltid håller minst ett öga på sin yxa.”

Jac bytte ställning och såg uttråkat på den storväxte cirefaliske ädlingen. ”Ja, och?” svarade han ointresserat.

”Men Jac, seså! Du måste ju lära lite grundläggande visdom – annars kommer du att råka ut för något otrevligt, när du minst anar det! Och nu, min vän, skall jag förklara vad Harazmel, min högt ärade farfar, sade om rustningar och vad som är lämpligt skydd i en given situation.”

Tzorcelan började mässa såsom om han läste högt från en bok om ringbrynjor, läderharnesk och annat. Jac suckade tungt och lutade sig mot väggen och slöt ögonen...

NÄRSTRIDSVAPEN

Samtliga närstridsvapen i detta avsnitt presenteras på tre sätt: med textbeskrivningar som är uppställda i bokstavsordning, en utförlig tabell med all spelteknisk information om vapnen samt med illustrationer som visar varje vapen i skala 1:10 (det vill säga 10 cm på bilden motsvarar en meter i verkligheten). Observera att bilderna är grupperade i samma ordning som används i tabellerna.

Beskrivningar av närstridsvapen

Binderakkhammare: De största tirakerna, de ökända trukherna, använder ofta detta mycket stora krossvapen. Vapnet består av ett långt skaft, på drygt en och en halv meter, varpå ett massivt hammarhuvud sitter monterat. Vapnets storlek gör att även trukherna måste använda vapnet med två händer. Vapnet används också av vissa troll, men det är ofta lite för litet för ett normalt troll!

Bredyxa: Bredyxan är en eneggad stridsyxa avsedd att användas med en hand. Bredyxan är drygt halvmetern lång och har ett brett yxblad med en rundad egg. Bredyxor är ofta helt tillverkade i metall, men det förekommer även att skaftet är tillverkat i metallförstärkt trä. Vapnet används uteslutande med en hand. Slår man med baksidan av yxan orsakas krosskada istället för huggskada.

Carwelansvärd: Carwelan var en stor hjälte hos Thismfolket, som använde ett svärd med detta utseende. Enligt de alviska skrifterna skapades vapnet ursprungligen av Sanaris smeder. Det är ett långt rakt tveeggat svärd som kan användas med en eller två händer. Carwelansvärdet är drygt en meter långt. Alverna utnyttjar en hemlig härdningsprocess för att ge svärdet en mycket vass egg samtidigt som klingan är mycket hållbar.

Dolk: Dolken är ett utpräglat stickvapen som i regel är 30 till 40 cm långt. De flesta dolkar är tveeggade och har en parerstång. Dolken används som reservvapen eller som andrahandsvapen.

Dubbelyxa: En dubbelyxa är en stor tvåhandsyxa med två rundade bilor. Vapnet är knappt en meter långt. Dubbelyxor avsedda för strid är ofta tillverkade helt i metall, men det förekommer även att skaftet är tillverkat i metallförstärkt trä. Vapnet är såpass tungt att det bör användas med två händer för bästa effekt.

Eyrenklyvare: Detta vapen är ett specialvapen som används av Eyrens tigrinnor i Kraggbergen. Eyrenklyvaren är i grund och botten en lätt hillebard som är mycket lättmanövrerad. Eggen på klyvaren är tillverkat av ett speciellt höglegerat stål som tillverkas av järnmalm med mycket hög kvalitet.

Gûrdersvärd: Gûrdersvärdet är ett enhandat sticksvärd som används av de minsta tirakerna, gûrderna. Svärdet är kilformat och dubbeleggat. En del gûrdersvärd håller hög kvalitet, men de flesta är hastigt och ganska oskickligt tillverkade. Även om svärdet i huvudsak används för stick så är det även möjligt att hugga med det, även om det inte gör så mycket skada.

Handyxa: Handyxan är egentligen ett verktyg, men kan även användas som ett lätt försvarsvapen. Handyxan är ungefär en 50 cm lång och kan utan problem bäras i bältet. Handyxor är vanlig hos sjöfarare, snickare och bönder.

Hillebard: En hillebard är ett stångvapen med en yxbila och en spjutspets längst upp. Vapnet är omkring två och en halv meter långt och måste i princip hanteras med två händer. Hillebarden används i första hand av vakter, men förekommer även som vapen i krig.

Huggkniv: En huggkniv är en mycket tung kniv som både används som vapen och som verktyg. Huggknivar används bland annat av adasierfolket i Maazenträsket. Det halvmeterlånga enhandsvapnet lämpar sig väl för att röja väg i tät undervegetation men kan också användas istället för kniv eller handyxa.

Ishani: Ishanin är ett alvvapen som består av ett långt träskaft varpå en svärdsliknande klinga har fästs. En ishani kan användas både som stickvapen och som huggvapen. Vapnet är drygt två meter långt varav drygt en halv meter består av klingan. Det handhas i princip på samma sätt som en hillebard, men är betydligt snabbare och smidigare.

Jaktspjut: Jaktspjut kan se ut på många olika sätt beroende på vad de används till. De är i regel omkring två meter långa och har en extra bred spjutspets med rudimentära hullingar. Vissa jaktspjut, exempelvis de som används för vildsvinsjakt, har järnstänger för att hindra bytesdjuret från att komma åt jägaren.

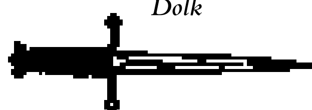
Jargbila: En jargbila är en speciell hillebard som används av den kejserliga jargiska armén (en hillebard är ett stångvapen med en yxbila och en spjutspets längst upp). Jargbilan är ungefär två och en halv meter lång och är utrustad med ett stort yxblad som är 75 cm långt. Även om jargbilans utseende finns reglementerad i Jargien så används vapnet även på andra håll, men då ofta i varierande utseende. Jargbilan måste hanteras med två händer för att man skall kunna använda vapnet effektivt.

Klubba: Klubban är ett primitivt vapen som består av en kort träklubba tillverkad av ett stycke trä. Längden på denna typ av klubba är omkring en halv meter. En speciell typ av klubba är batongen.

Kniv: Kniven är egentligen ett verktyg som är mycket vanligt förekommande – även hos ganska fattiga personer. Kniven kan vid behov användas som ett lätt försvarsvapen. Knivar är vanligen omkring 20 cm långa och för det mesta eneggade. De är vanligtvis tillverkade med betydligt sämre stål än en riktig dolk.

Kortsvärd: Kortsvärdet är ett kort tveeggat svärd som i huvudsak används som stickvapen. Det är dock möjligt att hugga med kortsvärdet. Kortsvärdet är ett populärt och behändigt vapen som ofta används som ett andrahandsvapen eller ett smidigt vapen som man skall kunna bära med sig i sitt dagliga liv.

Kniv

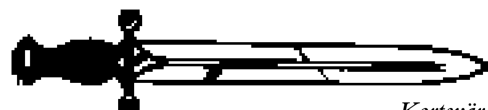


Dolk

Sahlamdolk

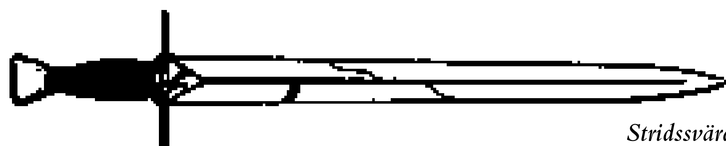
Huggkniv

Mûhadinsabel

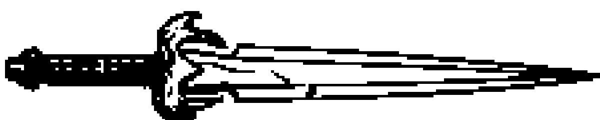


Kortsvärd

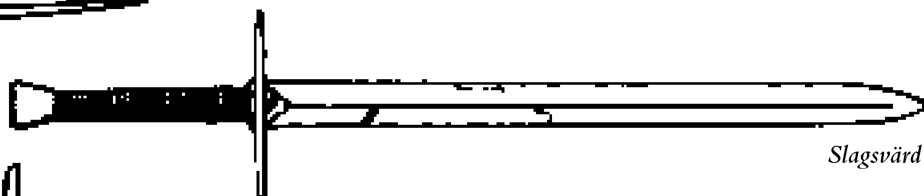
Tiraksabel



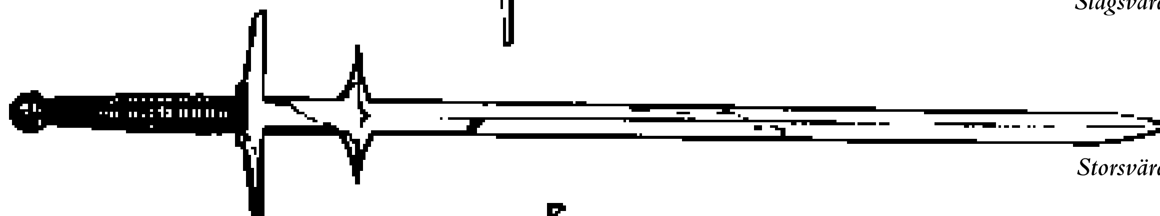
Stridssvärd



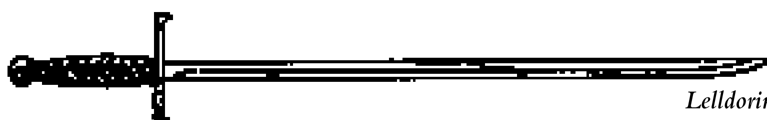
Gûrdersvärd



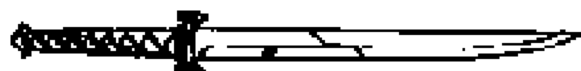
Slagsvärd



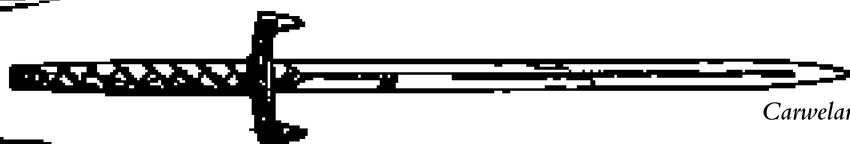
Storsvärd



Lelldorin



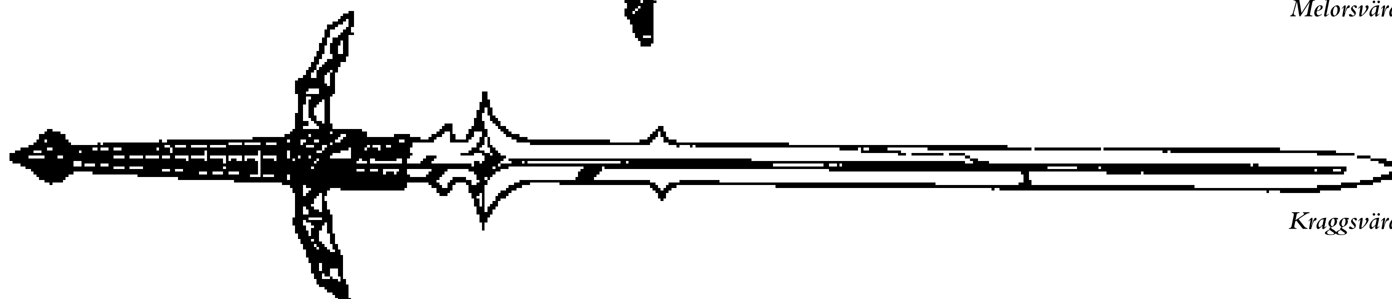
Niamh



Carwelan

Lyfali

Melorsvärd



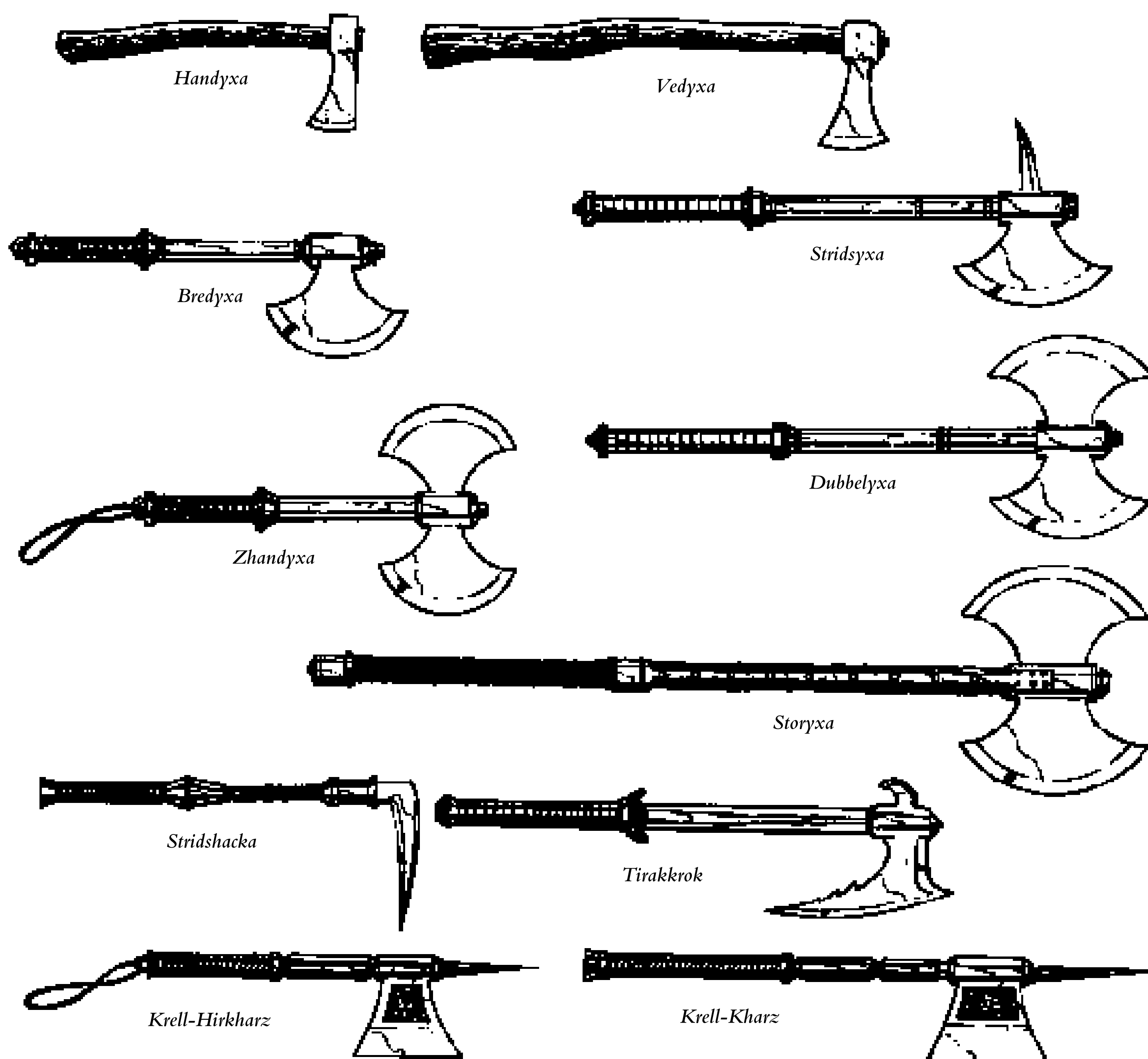
Kraggsvärd

Kraggsvärd: Kraggsvärdet är det största och längsta av alla kända svärd. Det är ett tungt, rakt och tveeggat svärd som ofta har små spetsar längs med klingan. Parerstången är stor och kraftig och hjaltet är stort och greppvänligt. Det är bara de storväxta barbarerna i Kraggmassivet som använder och tillverkar detta vapen. Vapnet är mycket svårt att få tag på utanför kraggsamhället eftersom ägaren till ett kraggsvärd skyddar det med sitt liv.

Krell-Hirkharz: Detta är dvärgarnas motsvarighet till människornas bredyxa. Vapnet är tillverkat helt i metall och har en längd på cirka 65 cm. Den har en större och rakare bila än vad en bredyxa har. Yxan är avsedda att hanteras med en hand. Den har vanligen också ett spetsigt spjutblad på toppen av vapnet vilket gör att man även kan stöta med det. Dvärgarna, främst Ghor, använder detta vapen tillsammans med en rundsköld. Krell-Hirkharz betyder fritt översatt ungefär ”litet yxvapen”.

Krell-Kharz: Krell-Kharz är dvärgarnas absolut vanligaste vapen. Det är deras motsvarighet till en stridsyxa, med en tung rak bila som är ganska bred och vass. Yxan är avsedda att hanteras med två händer, även om starka individer gärna brukar den i en hand. Vapnet är tillverkat helt i metall och har en längd på cirka 85 cm. Yxan har ett spjutblad i toppen vilket ger användaren en valmöjlighet att sticka med vapnet, som med ett spjut. Dvärgarna använder denna taktik i smala grottgångar då det är för trångt att svinga med det. Krell-Kharz betyder fritt översatt ungefär ”yxvapen”.

Krell-Zar: Krell-Zar är en kompakt dvärgisk stridshammare med en rejäl spets på ovansidan. Hela vapnet är tillverkat i metall och dess längd är omkring 65 cm. Stridshammaren är avsedd att användas med två händer. Det är speciellt klan Roghan som använder sig Krell-Zar istället för de olika dvärgayxorna.



Lelldorinsvärd: Lelldorinsvärdet är ett meterlångt alviskt svärd. Lelldorinsvärdet är i huvudsak ett sticksvärd som är mycket vasst. Det går visserligen att hugga med det men det är inte brukligt. Lelldorinsvärdet har tyngdpunkten något längre fram än de vanliga alviska svärden. Parerstången är också av ganska enkelt utförande. Svärdets namn kommer från Kiriya-stammens hjälte Lelldorin som var en stor hjälte i Det Första Tirakkriget.

Lyfalisvärd: Lyfalisvärdet är ett alviskt storsvärd som är ett underverk av smideskonst. Svärdet är den största kända svärdsorten – med undantag för kraggbarbarernas kraggsvärd. Klingan på ett lyfalisvärd består av så kallat 'alvglas' – genomskinligt, svagt rökfärgat glas. Alvglas är dock betydligt starkare och segare än vanligt glas. Eggen på lyfalisvärdets klinga består av en alviskt stålsort som behandlats till en svart ytfinish, med en rakbladsvass skärpa. Det är så vitt man vet bara Sanarialverna som tillverkar det cirka 180 cm långa lyfalisvärdet.

Melorsvärd: Melorsvärdet är ett långt svärd som har sitt ursprung på öriket Melorion. Svärdet är rakt och tveeggat, med en kraftig parerstång och en tung hjaltknapp för att uppväga vikten. Själva klingan är dock ganska svag, vilket kan leda till att svärdet går av. Längden är omkring 140 cm. Användning av melorsvärdet är ovanligt utanför den cirefaliska sfären.

Morgonstjärna: En morgonstjärna är i princip en större stridsklubba med ett klotformat eller cylinderformat slaghuvud med en mängd utåtriktade spikar. Morgonstjärnans längd brukar vara drygt en meter. Observera att de morgonstjärnor som används i Mundana inte har några kedjor eller länkar. Eftersom morgonstjärnan har vassa spikar, så orsakar varje träff blödning på samma sätt som för hugg- och stickvapen. Utöver den normala Blödningstakten som orsakas så ger morgonstjärnan dessutom en extra Blödningstakt som motsvarar 1/10 av den reducerade skadeverkan.

Mûhadinsabel: Mûhadinsabeln är en meterlång böjd sabel som används av folken i Mûhad och Tarkas. Tack vare den krökta klingan blir sabeln ett effektivt huggvapen. Mûhadinsabeln används både av fotfolk och av det fruktade mûhadinkavalleriet.

Niamhsvärd: Niamhsvärdet är ett vapen av alvisk härkomst. Det är ett smäckert och smalt eneggat svärd som ofta används i par om två av de alviska krigarna. Svärdet, som är cirka 70 cm långt, är alvernas motsvarighet till människornas kortsvärd. Det är ett rakt och snabbt vapen som har en tyngdpunkt närmare hjaltet än vad vanliga svärd har. Namnet kommer, som alla vapen från alverna, från hjältar eller förebilder i deras historia.

Pik: En pik är en mycket långt spjut som används som försvar mot ryttare. Piken är ofta mer än fem meter lång och mycket tung, vilket innebär att piken måste stödjas med en fot eller på annat sätt hållas fast i marken.

Påk: En påk är helt enkelt en kraftig gren eller liknande som man hittar i skogen. Längden på en påk brukar ligga runt en meter. Lite grov tillyxning kan göra påken till ett effektivt vapen i brist på andra vapen. Ibland förekommer det att spikar eller skärvor slås genom påkens huvud för att vapnet skall göra mer skada.

Riddarlans: Riddarlansen är en lång lans som används av beridna riddare på häst. Riddarlansen är vanligen omkring fyra meter lång och har ett speciellt handtag i dess bakre del så att riddaren har ett stadigt tag. Observera att de angivna värdena endast gäller då riddarlansen används från riddjur. De angivna skadekoderna och SI-värdena i vapenlistan gäller endast då lansen används från riddjur. Om riddarlansen används i hög fart från ett riddjur använder man riddjurets Grundskada (K) istället för ryttarens Grundskada. Om riddarlansen används från marken används samma Skadeverkan, STYK och SI som en pik. En riddarlans med trubbig spets kallas tornerlans och används vanligen bara vid tornerspel.

Sahlamdolk: Den alviska sahlamdolken är en lång spetsig dolk som både kan användas som närstridsvapen och som kastkniv. Vapnet är 35 cm lång och saknar parerstång. Sahlamdolken förekommer främst hos alvstammen Sanari även om den återfinns hos de flesta andra alvstammar. Sahlamdolken bärs antingen på ryggen eller på höften. Observera att det är mycket ovanligt att sahlamdolkar säljs till personer som inte är alver, då dessa dolkar tydligen har ett 'speciellt' värde för alverna.

Slagsvärd: Slagsvärdet är ett svärd som i huvudsak är avsett att användas med två händer, men som i nödfall även kan hanteras med en hand. Ett annat namn på slagsvärdet är 'en-och-en-halvhandssvärd'. Slagsvärdet är rakt och tveeggat. Längden är drygt en meter.

Spjut: Ett spjut består av en lång stav med en spets längst fram. Spjut är ett vapen som återfinns hos både primitiva kulturer och mer högtstående civilisationer. De flesta spjut brukar vara runt två meter långa.

Storsvärd: Storsvärdet, eller tvåhandssvärdet som det också kallas, är ett stort och tungt tveeggat svärd som i huvudsak används av riddare för att slå igenom tunga rustningar. Svärdet är rakt och har tyngdpunkten långt fram, vilket medför att huggskadan är massiv. Nackdelen med att använda ett storsvärd är att man inte kan använda en sköld på samma gång. Storsvärd är omkring en och en halv meter långa.

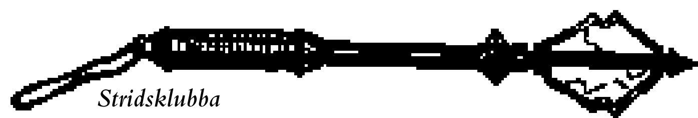
Storyxa: Storyxan är en stor tvåhandsyxa som är strax under en och en halv meter lång. Storyxan är i regel dubbeleggad, men det finns varianter med bara en egg. En storyxa är visserligen ganska svår att manövrera, men en träff med en storyxa gör ofta mer skada än något annat närstridsvapen.

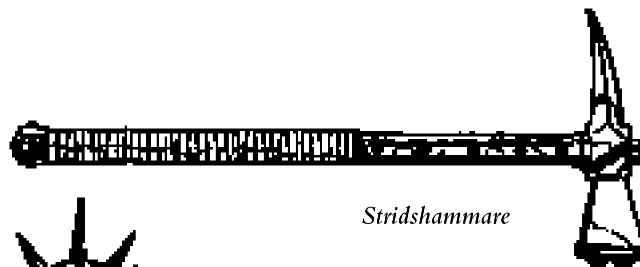
Stridsgissel: Stridsgisslet är ett kedjevapen som består av ett handtag som är utrustat med en eller flera kedjor som slutar med en kula. Vanligen brukar antalet kulor variera mellan en och tre, men det förekommer stridsgissel med upp till sju kulor. För att orsaka mer skada brukar kulorna vara utrustade med spetsar eller vassa blad. Den totala längden för ett stridsgissel brukar var under en meter. Fördelen med ett stridsgissel är att vapnet är en nivå svårare (+Ob1T6) att parera och blockera för motståndaren – detta beror på attt kedjan snor sig runt sköldar och parerande svärd.

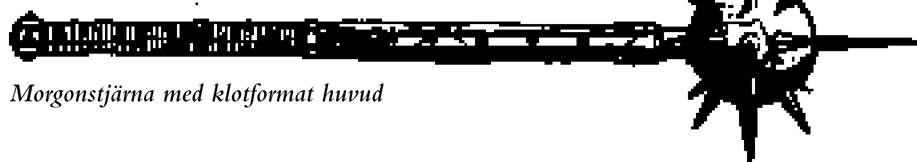
Stridshacka: Stridshackan är ett relativt ovanligt vapen som är konstruerat för att kunna slå igenom hjälmar och pansar. Vapnet är ofta ungefär 65 cm långt och dess huvud består av en (eller ibland två) långa spetsar. Observera att trots att vapnet gör stickskada så använder man Grundskada Hugg då man räknar ut vapnets skadevärde.

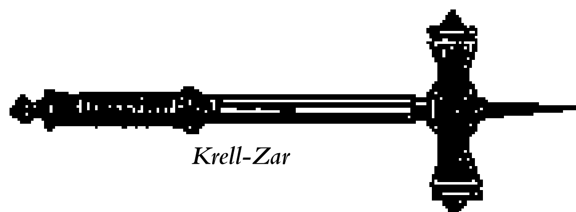
Klubba

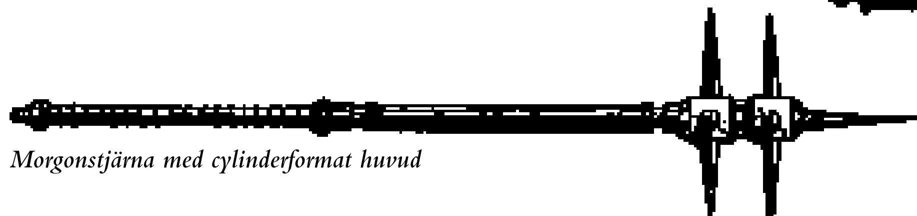
Påk


Stridsklubba


Stridshammare

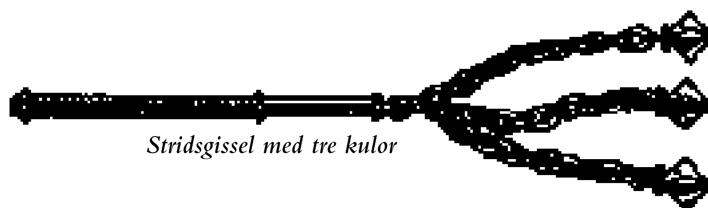

Morgonstjärna med klotformat huvud


Krell-Zar


Morgonstjärna med cylinderformat huvud

Binderakkhammare

Stridsslaga


Stridsgissel med tre kulor

Stridsgissel med en kula

Stridshammare: Stridshammaren är ett cirka 80 cm långt vapen som ofta används av ryttare för att slå ut motståndare som har kraftigt pansar. Stridshammarens ena sida har ett ganska smalt hammarhuvud, medan den andra sidan har en lång krökt spets. Om man slår med spetsen gör man stickskada men man använder man Grundskada Hugg då man räknar ut vapnets skadevärde även i denna attack.

Stridsklubba: Stridsklubban är ett cirka 70 cm långt krossvapen som har ett skaft med ett tungt metallhuvud på. Ofta har huvudet spikar eller vassa blad som gör stridsklubban effektivare mot pansar – speciellt plåtpansar. Stridsklubbor är avsedda att användas med en hand.

Stridslans: Stridslansen den vanligast förekommande kavallerilansen. Stridslansen, med en längd på tre meter, är kortare än en riddarlans men längre än ett vanligt spjut. Dess längd gör stridslansen enklare att hantera jämfört med en riddarlans. Observera att de angivna värdena endast gäller då stridslansen används från riddjur. De angivna skadekoderna och SI-värdena i vapenlistan gäller endast då stridslansen används från riddjur. Om lansen används i hög fart från ett riddjur använder man riddjurets Grundskada (K) istället för ryttarens Grundskada. Om lansen används från marken används samma Skadeverkan, STYK och Snabbhetsindex (SI) som används för ett vanligt spjut.

Stridsslaga: En stridsslaga är ett kedjevapen som består av två ledade sektioner. Den yttersta leden, som är kortare än handtaget, är utrustad med en klump. Stridsslagor är vanligen strax över en meter långa. Fördelen med stridsslagan är att vapnet är en nivå svårare (+Ob1T6) att parera och blockera för motståndaren.

Stridssvärd: Stridssvärdet är ett tveeggat, rakt och spetsigt svärd med en rejäl parerstång och hjaltknapp. Längden är vanligen strax under en meter. Stridssvärdet är ett mellanting mellan det traditionella kortsvärdet och det något längre slagsvärdet. Stridssvärdet är det absolut vanligaste vapnet hos professionella krigare.

Stridsyxa: En stridsyxa är en stor tvåhandsyxa med en rundad bila. På baksidan av vapnet finns en lång spets. Vapnet är knappt en meter långt. Stridsyxor avsedda för strid är ofta helt tillverkade i metall, men det förekommer även att skaftet är tillverkat i metallförstärkt trä. Vapnet är såpass tungt att det bör användas med två händer för bästa effekt.

Tirakkrok: Tirakkroken är en tung tirakisk stridsyxa som är ungefär 85 cm lång. Bilan har en förlängning som går mot skaftet – den så kallade kroken. Vapnet är avsett att användas med två händer för bästa möjliga kontroll.

Tiraksabel: Tiraksabeln är en ganska tung tirakisk huggsabel som består av en böjd klinga med tyngdpunkten långt fram. Vapnet är avsett att användas med en hand och längden är vanligen omkring 85 cm. Tiraksabeln används, som namnet antyder, mest av tirakerna på ögruppen Takalorr men det har även blivit populärt på andra håll – då främst hos olika tirakiska ledare i tirakätten Bazirk.

Tornerlans: Tornerlansen är en speciell lans som är avsedd att användas vid torneringar. En tornerlans är vanligen omkring fyra meter lång. Vapnet liknar till det yttre en riddarlans, men saknar dels spets och är dels tillverkat i svagare trä. Observera att de angivna värdena endast gäller då tornerlansen används från riddjur. De angivna skadekoderna och SI-värdena i vapenlistan gäller endast då tornerlansen används från riddjur. Om tornerlansens används i hög fart från ett riddjur använder man riddjurets Grundskada (K) istället för ryttarens Grundskada. Om tornerlansen används från marken används samma Skadeverkan, STYK och Snabbhetsindex (SI) som en vanlig pik.

Trästav: Detta är en lång trästav som är gjord för att användas i strid. En stav kan vara mycket farlig och då staven har två ändar som kan användas för både slag och parering blir den mycket snabb i rätta händer. De flesta trästavar är runt en och en halv meter långa. En trästav kan tillverkas av i princip vem som helst som har tillgång till ett tillräckligt långt stycke hårdträ.

Vedyxa: Detta är ett vanlig redskap hos skogshuggare och bönder. De flesta vedyxor är mellan en halv och en meter långa. Vedyxan kan i nödfall användas som vapen om det skulle behövas. En vedyxa kan vara farlig i en tränad hand men är lite långsam jämfört med en handyxa och en smula svårstyrd jämfört med en bredyxa.

Zhandyxa: Zhandyxan är en dubbeleggad stridsyxa avsedd att användas med en hand. Zhandyxan är drygt halvmetern lång och har två yxblad – båda med rundad egg. Zhandyxor är ofta helt tillverkade i metall, men det förekommer även att skaftet är tillverkat i metallförstärkt trä. Vapnet används uteslutande med en hand. Slår man med flatsidan av bilan orsakas krosskada istället för huggskada.

Zoriánstav: Zoriánstav är en förlängd metallbeslagen stridsstav som munkarna från Zoriánorden (en del av den samoriska läran) använder. Orden förbjuder användandet av egg- eller stickvapen så därför har man utvecklat en egen stav. Metallförstärkningarna gör dels att skadan blir högre och dels att staven blir betydligt hållbarare. Längden på staven är alltid 160 cm.

Trästav

Zoriánstav

Förklaringar till tabell för närstridsvapen

Huggskada: Anger skadevärdet vapnet gör då det används för att hugga. Ett ”H” i skadekoden avser Grundskada (hugg).

Krosskada: Anger skadevärdet vapnet gör då det används för att krossa. Ett ”K” i skadekoden avser Grundskada (kross).

Stickskada: Anger skadevärdet vapnet gör då det används för att stöta. Ett ”S” i skadekoden avser Grundskada (stick).

STYK: Styrkekrav. Den minsta STY som behövs för att använda vapnet ohindrat. Klarar man inte av STYK minskar skadan med Ob1T6 och SI med två (–2/–2). Dessutom blir alla handlingar med vapnet en nivå svårare (+Ob1T6).

Fattn: Fattning, det vill säga antalet händer man bör ha på fästet. Fattningen ’1H’ innebär att man inte får någon fördel av att använda vapnet med två händer. Fattningen ’2H’ innebär att vapnet helst bör användas med två händer. Vill man (eller tvingas man) bruka ett 2H-vapen i en hand dubblas STYK (se ovan).

Bryt: Brytvärde, det vill säga hur mycket skada vapnet tål innan det går sönder. Bryt används i en frivillig regel som finns i de avancerade stridsreglerna.

SI: Snabbhetsindex. Ett värde som används i en avancerad och frivillig regel i Spelledarens guide. SI ligger vanligen på en skala på 1–5, där 1 är långsamt och 5 är snabbt. Den första siffran gäller när man ’öppnar’ en strid medan den andra siffran används av försvararen för att vinna tillbaka initiativet.

Längd & Vikt: Vapnets normala längd och vikt.

Pris: Priset i silvermynt för ett normalt vapen. Om priset står inom parentes innebär det att vapnet kräver speciella kontakter för att få tag på. Vapnet kommer då från en speciell kultur eller ras. Dessa riktlinjer gäller för människor – för andra raser än människor kan givetvis andra eller rent av motsatta förhållande råda. Observera att exempelvis en dvärg inte har några som helst problem att få tag på dvärgavapen – detsamma gäller naturligtvis för alver och alvvapen och så vidare.

Dolkar	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	Bryt	SI	Längd	Vikt	Pris
Kniv	H+1	–	S+2	3	1H	5	1/2	20cm	0,2kg	25 silver
Dolk	H+1	K+1	S+Ob1T6	3	1H	5	1/2	30cm	0,3kg	100 silver
Sahlamdolk	H+1	K+1	S+Ob1T6	3	1H	8	1/2	35cm	0,2kg	(200 sunuvai)
Huggkniv	H+Ob1T6	K+1	–	5	1H	7	1/2	45cm	0,7kg	80 silver

Svärd	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	Bryt	SI	Längd	Vikt	Pris
Kortsvärd	H+Ob1T6+2	K+1	S+Ob1T6+2	6	1H	14	2/3	60cm	0,9kg	300 silver
Stridssvärd	H+Ob2T6+1	K+2	S+Ob1T6+2	9	1H	14	3/3	95cm	1,2kg	1000 silver
Slagsvärd	H+Ob3T6	K+3	S+Ob1T6+2	7	2H	14	3/4	120cm	1,7kg	1800 silver
Storsvärd	H+Ob4T6	K+Ob1T6+2	S+Ob1T6+2	11	2H	15	4/3	150cm	2,8kg	2500 silver
Niamhsvärd	H+Ob2T6	K+1	S+Ob1T6	6	1H	15	2/3	70cm	1,0kg	(500 sunuvai)
Lelldorinsvärd	H+Ob1T6	K+1	S+Ob2T6+2	7	1H	16	3/3	100cm	1,0kg	(1000 sunuvai)
Carwelansvärd	H+Ob3T6	K+1	S+Ob1T6+2	6	2H	16	3/4	110cm	1,3kg	(1500 sunuvai)
Lyfalisvärd	H+Ob3T6+3	K+1	S+Ob1T6+2	8	2H	16	4/4	180cm	1,6kg	(8000 sunuvai)
Gûrdersvärd	H+1	K+1	S+Ob1T6+3	6	1H	13	2/3	75cm	1,1kg	(480 trugg)
Tiraksabel	H+Ob2T6+2	K+1	S+3	10	1H	13	2/3	85cm	1,5kg	(960 trugg)
Mûhadinsabel	H+Ob2T6+2	K+1	S+Ob1T6	9	1H	11	3/3	100cm	1,1kg	(350 s.dirham)
Melorsvärd	H+Ob3T6+1	K+2	S+Ob1T6+2	9	2H	12	4/4	140cm	1,9kg	(3000 dinarer)
Kraggsvärd	H+Ob5T6	K+Ob1T6+2	S+Ob1T6	16	2H	13	4/2	190cm	4,8kg	(24 mark)

Yxor	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	Bryt	SI	Längd	Vikt	Pris
Handyxa	H+Ob1T6+2	K+2	–	6	1H	9	2/2	50cm	1,0kg	50 silver
Vedyxa	H+Ob2T6	K+2	–	9	1H	9	2/2	75cm	1,9kg	70 silver
Bredyxa	H+Ob2T6+3	K+3	–	9	1H	11	2/2	60cm	2,2kg	240 silver
Zhand-yxa	H+Ob3T6	K+3	–	10	1H	11	2/2	65cm	2,3kg	300 silver
Stridsyxa	H+Ob3T6+2	K+3	–	9	2H	11	3/2	90cm	2,5kg	400 silver
Dubbelyxa	H+Ob3T6+3	K+3	–	10	2H	11	3/2	95cm	3,0kg	360 silver
Stridshacka	H+1	K+Ob1T6	S+Ob2T6+2	7	1H	10	2/2	65cm	2,0kg	350 silver
Storyxa	H+Ob4T6+2	K+Ob1T6	–	12	2H	11	4/1	140cm	3,2kg	750 silver
Tirakkrok	H+Ob3T6+2	K+Ob1T6	–	8	2H	13	3/2	85cm	2,4kg	(240 trugg)
Krell-Hirkharz	H+Ob2T6+2	K+Ob1T6	S+Ob1T6	9	1H	18	2/2	65cm	1,9kg	(120 silverlod)
Krell-Kharz	H+Ob4T6	K+Ob1T6	S+Ob1T6+2	9	2H	18	3/2	85cm	2,5kg	(280 silverlod)

Spjut	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	Bryt	SI	Längd	Vikt	Pris
Spjut	H+1	K+1	S+Ob3T6	7	2H	8	4/2	200cm	2,2kg	80 silver
Jaktspjut	H+1	K+2	S+Ob3T6+2	8	2H	14	4/1	180cm	3,0kg	100 silver
Pik	–	–	S+Ob3T6	11	2H	8	7/–	540cm	3,2kg	220 silver

Lansar	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	Bryt	SI	Längd	Vikt	Pris
Tornerlans*	–	K+2	–	9	1H	8	5/–	400cm	2,0kg	125 silver
Riddarlans*	–	–	S+Ob1T6	9	1H	8	5/–	400cm	2,3kg	500 silver
Stridslans*	–	–	S+Ob2T6	9	1H	10	5/1	300cm	3,0kg	200 silver

* De angivna skadekoderna och SI-värdena för dessa vapen gäller endast då de används från riddjur. Om de används i hög fart på ett riddjur använder man riddjurets Grundskada (K) istället för ryttarens Grundskada. Om vapnen används från marken får stridslansen samma Skada och SI som spjut. Riddarlansen och tornerlansen får samma Skada och SI som pik. Snabbhetsindexet för Stridslans då man är involverad avser sådana anfall som sker i princip stillastående (använd därför ryttarens Grundskada och inte riddjurets).

Stångvapen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	Bryt	SI	Längd	Vikt	Pris
Hillebard	H+Ob3T6+1	K+3	S+Ob1T6	10	2H	11	5/2	250cm	3,2kg	275 silver
Jarg-bila	H+Ob3T6+2	K+Ob1T6	S+Ob2T6	11	2H	12	5/2	260cm	3,5kg	(280 denarer)
Ishani	H+Ob3T6	K+Ob1T6	S+Ob2T6	8	2H	10	5/3	220cm	2,1kg	(420 sunuvai)
Eyrenklyvare	H+Ob3T6	K+Ob1T6	S+Ob2T6	9	2H	10	5/3	235cm	2,7kg	(2 mark)

Klubbor	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	Bryt	SI	Längd	Vikt	Pris
Klubba	–	K+3	–	5	1H	8	2/2	50cm	0,6kg	3 silver*
Påk	–	K+Ob1T6+1	–	5	2H	10	3/3	100cm	1,5kg	5 silver*
Stridsklubba	–	K+Ob2T6	–	9	1H	12	2/2	70cm	2,5kg	300 silver
Stridshammare	–	K+Ob2T6+2	S+Ob1T6+2	9	1H	12	3/2	80cm	2,2kg	400 silver
Morgonstjärna	–	K+Ob3T6	S+Ob1T6	8	2H	12	3/2	110cm	2,9kg	400 silver
Krell-Zar	–	K+Ob2T6+2	S+Ob1T6+2	7	2H	18	2/2	65cm	2,2kg	(220 silverlod)
Binderakkham.	–	K+Ob4T6+2	–	15	2H	13	4/1	165cm	5,2kg	(700 trugg)

* Kan oftast tillverkas av en lekman.

Kedjevapen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	Bryt	SI	Längd	Vikt	Pris
Stridsslaga	–	K+Ob3T6+2	–	8	2H	10	3/2	110cm	3,3kg	300 silver
Stridsgissel	–	K+Ob3T6	–	8	2H	10	2/2	90cm	2,1kg	500 silver

Stavar	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	Bryt	SI	Längd	Vikt	Pris
Trästav	–	K+Ob1T6+2	–	8	2H	7	3/4	150cm	1,5kg	10 silver*
Zoriánstav	–	K+Ob2T6	–	8	2H	11	3/4	160cm	2,0kg	100 silver

* Kan oftast tillverkas av en lekman.

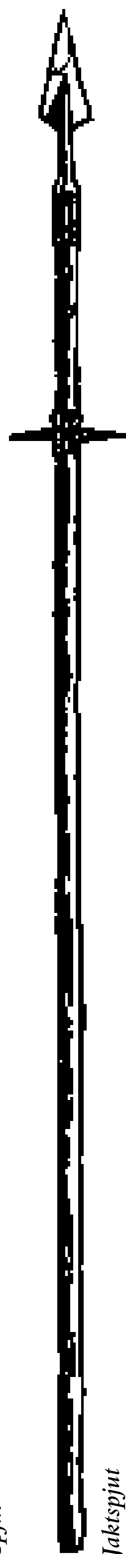
Naturliga v.	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	Bryt	SI	Längd	Vikt	Pris
Slag	–	K	–	–	–	–	1/2	–	–	–
Spark	–	K+1	–	–	–	–	2/1	–	–	–
Armbåge	–	K	–	–	–	–	1/2	–	–	–
Knä	–	K	–	–	–	–	1/2	–	–	–
Bett	H	–	–	–	–	–	1/1	–	–	–
Skallning	–	K+2	–	–	–	–	1/1	–	–	–

Tillhyggen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	Bryt	SI	Längd	Vikt	Pris
Knogjärn*	–	K+1	–	–	–	–	1/2	–	0,1kg	25 silver
Stålhättor**	–	K+2	–	–	–	–	3/1	–	0,1kg	20 silver
Pall	–	K+2	–	6	2H	5	2/2	50cm	0,5kg	-
Butelj	–	K+1	S+1	3	1H	1	1/2	20cm	0,8kg	-
Stol	–	K+3	–	7	2H	6	2/2	100cm	5,0kg	-
Hammare	–	K+2	–	4	1H	7	1/2	25cm	0,3kg	-
Spade	H+1	K+Ob1T6+1	–	7	2H	7	3/2	110cm	2,4kg	-
Eldgaffel	–	K+Ob1T6	–	5	2H	9	2/2	70cm	1,0kg	-
Bräckjärn	–	K+Ob1T6	–	5	2H	8	2/2	50cm	0,9kg	-
Slägga	–	K+Ob1T6+3	–	12	2H	7	2/1	80cm	3,4kg	-

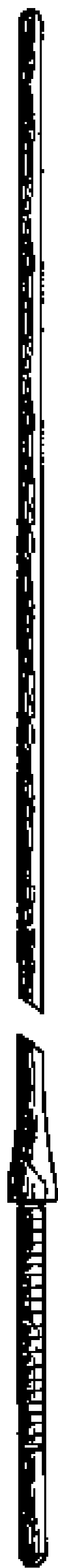
* Ersätter den vanliga Slag-skadan (från tabellen med naturliga vapen).
** Ersätter den vanliga Spark-skadan (från tabellen med naturliga vapen).

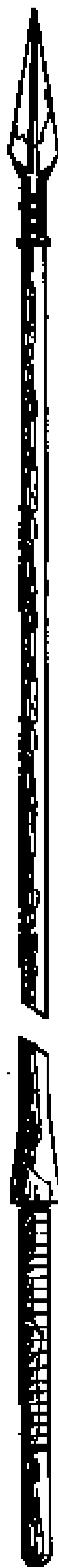
Tabell R1-92: Närstridsvapen. I tabellen finns alla närstridsvapen sorterade med avseende på vapentyp. Förklaringar till tabellen finns i en separat textstycke innan tabellen. Bilder och textbeskrivningar för dessa vapen finns på annat håll i detta avsnitt.

Spjut

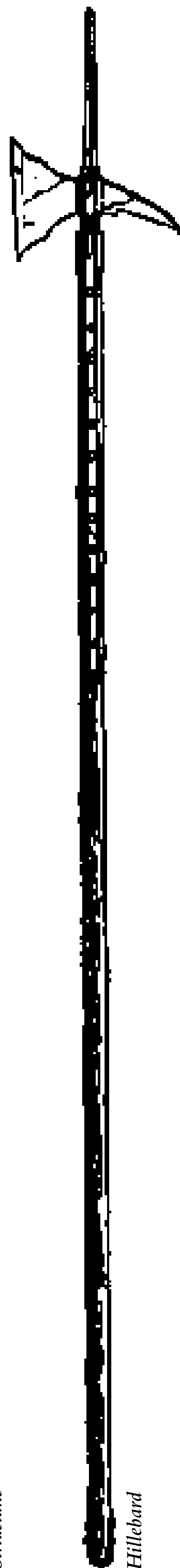

Jaktspjut

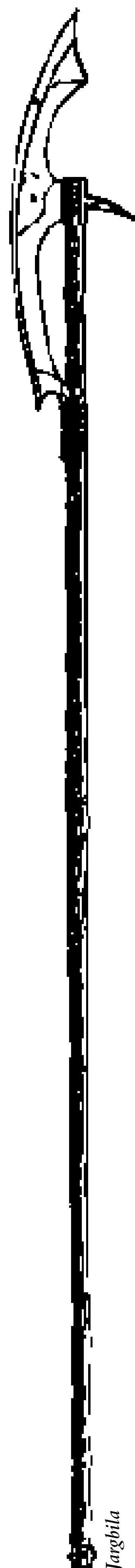
Pik


Tornerlans

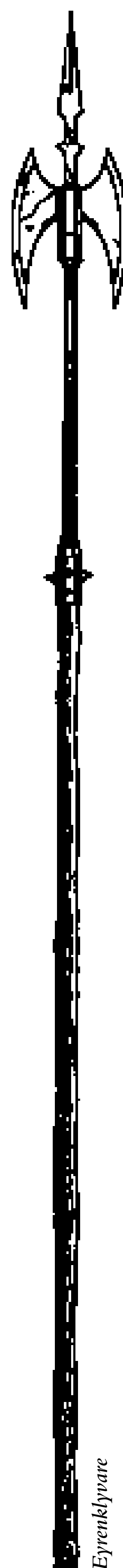

Riddarlans

Stridslans


Hillebard


Jargbila

Ishani


Eyrenklyvare

AVSTÅNDSVAPEN

Med avståndsvapen avses dels skjutvapen, som exempelvis pilbågar och armborst, och dels kastvapen, exempelvis spjut, kastyxor och slungor. Samtliga avståndsvapen i detta avsnitt presenteras (liksom närstridsvapen) på tre olika sätt: med textbeskrivningar, en utförlig tabell med all spelteknisk information samt med illustrationer som visar varje vapen i skala 1:10 (det vill säga 10 cm på bilden motsvarar en meter i verkligheten).

Beskrivningar av avståndsvapen

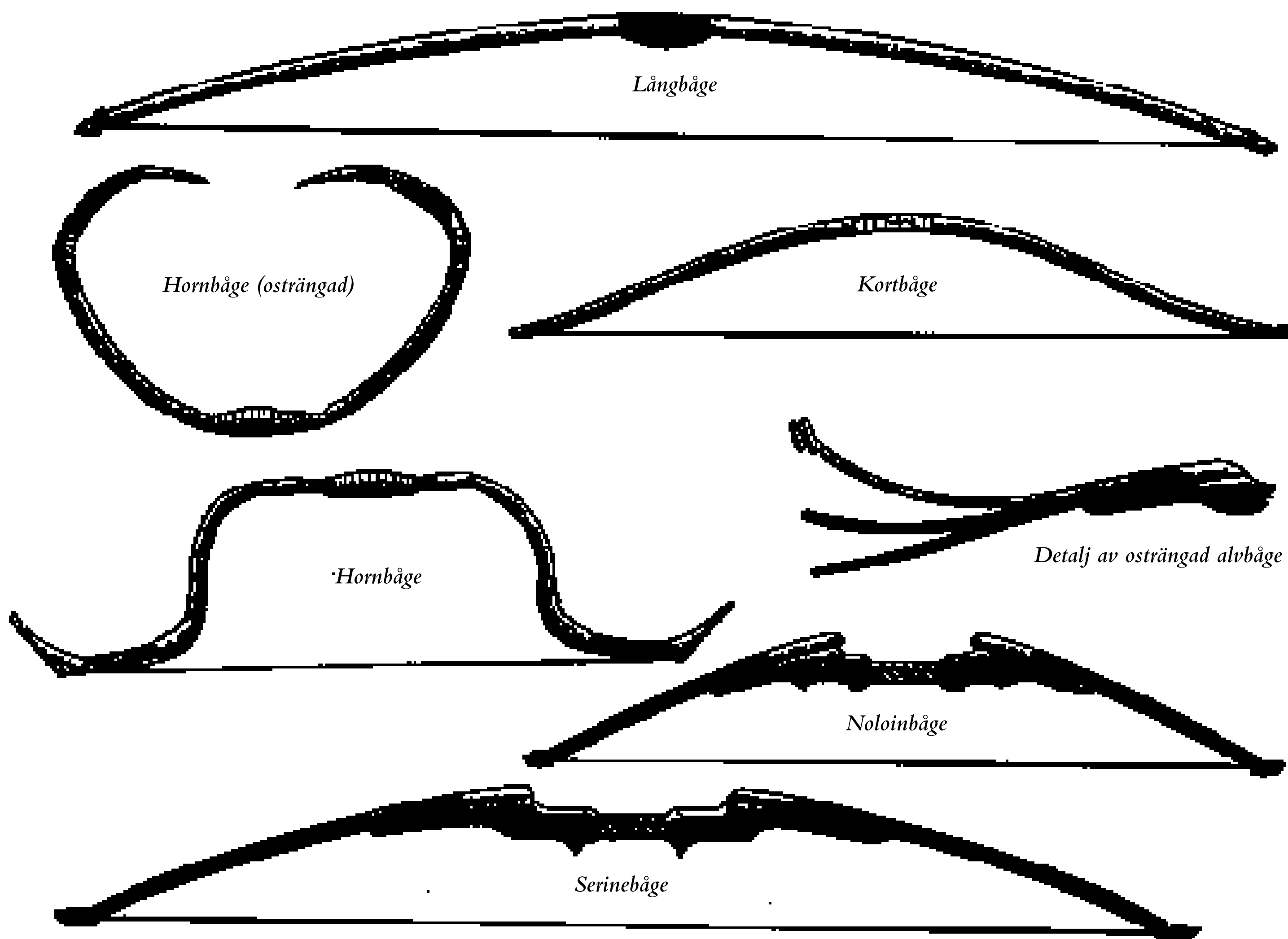
Bola: Detta kastvapen består som regel av två eller tre tyngder som är ihopsatta med rep. Vapnet svingas ovanför huvudet och kan därför kastas en relativt lång sträcka. Bolas används oftast för jakt då det kastas mot ett flyende djurs ben. Naturligtvis kan vapnet även användas mot människor eller andra motståndare.

Bumerang: En bumerang är en högt utvecklad kurvad kastkäpp som i huvudsak används av primitiva folkslag. Bumerangen är en knapp meter lång och har vassa kanter som kan göra stor skada. Observera att denna typ av krigsbumerang inte vänder tillbaka till kastaren, utan går i en rät linje ända tills den tappar farten.

Dubbelarmborst: Dubbelarmborstet består av två stålbågar placerade ovanför varandra. Framför varje bågsträng kan en skäkta (armborstpil) placeras. Skäktorna hålls på plats med en liten bladfjäder, vilket medför att armborstet kan hållas i vilket läge som helst utan att skäktorna ramlar av. Armborstet är utrustat med två avtryckare – en för varje bågsträng – men det är inte möjligt att avfyra båda skäktorna på en gång. Dubbelarmborstet spänns för hand. En egenhet med armborst är att man inte använder rollpersonens grundskada – det går inte att spänna armborstet ytterligare bara för att man är stark.

Frakka: Frakkan är en renodlad kastyxa med en framåtriktad bila. Den har ett träskaft vilket gör yxan tillräckligt lätt för att kasta. Frakkan är ungefär en halv meter lång. Om man använder frakkan i närstrid blir Skadeverkan, STYK och SI lika höga som för en vanlig handyxa.

Hornbåge: Denna pilbåge är ett av de mest effektiva skjutvapen som finns att få tag på. Formen på bågen är extremt böjd och när man spänner bågen så syns denna extrema böjlighet ännu mer. För att klara detta är hornbågen sammansatt av olika material – kärnan består av trä, insidan av horn och utsidan av senor. Anledningen till detta är att horn klarar höga tryck utan att tryckas sönder, medan senorna klarar hög dragspänning utan att gå sönder. Genom detta arrangemang tål



bågen betydligt mer påfrestning då den spänns. Bågar som är tillverkade av ben istället för horn kallas benbågar, men fungerar i övrigt på samma sätt. Hornbågen, liksom alla andra bågar, måste hanteras med två händer. Även om bågens skadeverkan baseras på grundskada Kross så ger den stickskada.

Kastklubba: En kastklubba är ett mycket enkelt kastvapen som består av ett skaft med en tyngd i ena änden. Skaftet fungerar som en förlängning av kastarens arm. Kastklubbor är vanligen mellan en halv och en meter långa. Om man använder kastklubban i närstrid blir Skadeverkan, STYK och SI lika höga som för en vanlig klubba.

Kastkniv: En kastkniv är en kniv eller dolk som är balanserad för att kunna kastas. Om man använder kastkniven i närstrid blir Skadeverkan, STYK och SI lika höga som för en vanlig kniv.

Kastspjut: Kastspjutet är ett spjut som har balanserats för kast. Det långa spjutskaftet garanterar att kastspjutet träffar med spetsen först. Dessutom ökar skaftet anslagskraften. Om man använder kastspjutet i närstrid blir Skadeverkan, STYK och SI lika höga som för ett vanligt spjut.

Kastyxa: En kastyxa är en dubbeleggad ganska kort yxa avsedd att kastas. Kastyxan har ett träskaft och framåtriktade spetsar på bilorna vilket gör yxan lämplig att kasta. En kastyxa är vanligen omkring 65 cm lång. Om man använder kastyxan i närstrid blir Skadeverkan, STYK och SI lika höga som för en Zhandyxa.

Kortbåge: En kortbåge är en enkel båge som tillverkats av ett trästycke. Bågens buk är består av kärnved medan bågens yttersida består av ytved. Längden på en kortbåge är normalt 1 till 1,5 meter. Kortbågen, liksom alla andra bågar, måste hanteras med två händer. Nästan vem som helst med tillgång till ett lämpligt trästycke kan tillverka en kortbåge. Även om bågens skadeverkan baseras på grundskada Kross så ger den stickskada.

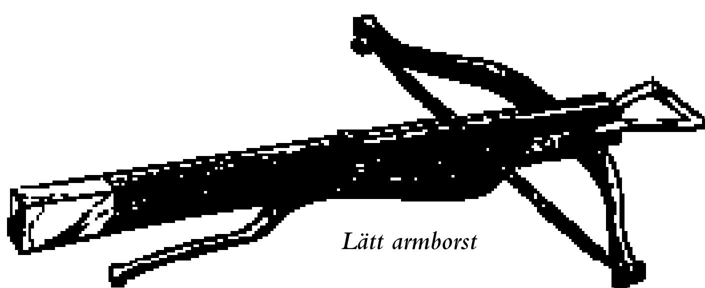
Krell-Spaz: Krell-Spaz är ett dvärgiskt pumparmborst. För att spänna ett Krell-Spaz drar man det främre handtaget bakåt och sedan framåt. Då strängen spänns bak så faller automatiskt en ny skäkta ner från det ovanpåliggande lådmagasinet som rymmer tolv skäktor. Klarar man styrkekravet kan man skjuta en skäkta per runda. Klarar man däremot inte styrkekravet tar det en extra runda att ladda om vapnet. För mer information om detta vapen se *Dvärgar: Stenens söner*. Krell-Spaz betyder fritt översatt ungefär ”snabbvapen”. En egenhet med armborst är att man inte använder rollpersonens grundskada – det går inte att spänna armborstet ytterligare bara för att man är stark.

Långbåge: En långbåge är en lång, avancerad båge som tillverkats av ett trästycke. Bågens buk består av kärnved medan bågens yttersida består av ytved. Längden på en långbåge brukar vara ungefär 180 cm. Långbågen, liksom alla andra bågar, måste hanteras med två händer. Att tillverka en effektiv långbåge kräver en yrkesman, men mindre effektiva långbågar kan tillverkas av nästan vem som helst. Även om bågens skadeverkan baseras på grundskada Kross så ger den stickskada.

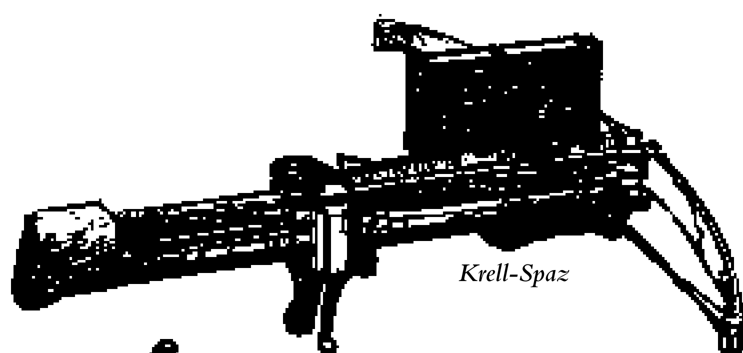
Lätt armborst: Ett lätt armborst består av en metallbåge fäst vid en stock. Stocken gör att armborstet kan hållas spänt utan att skytten själv behöver hålla strängen spänd. En avtryckare är kopplad till en kolv som frigör strängen vid skott. Ett lätt armborst har god träffsäkerhet. Nackdelen är att det tar två rundor att spänna och ladda armborstet. Ett lätt armborst kan spännas för hand utan hjälp av en speciell mekanism. En egenhet med armborst är att man inte använder rollpersonens grundskada – det går inte att spänna armborstet ytterligare bara för att man är stark.

Noloinbåge: Noloinbågen är en alvisk kortbåge. Bågen är konstruerad som ett laminat bestående av flera lager hoplimmade träribbor. Varje ribba är tillverkad av ett speciellt träslag med speciella materialegenskaper. Noloinbågen, liksom alla andra bågar, måste hanteras med två händer. Observera att det är ovanligt att noloinbågar säljs till personer som inte är alver. Även om bågens skadeverkan baseras på grundskada Kross så ger den stickskada.

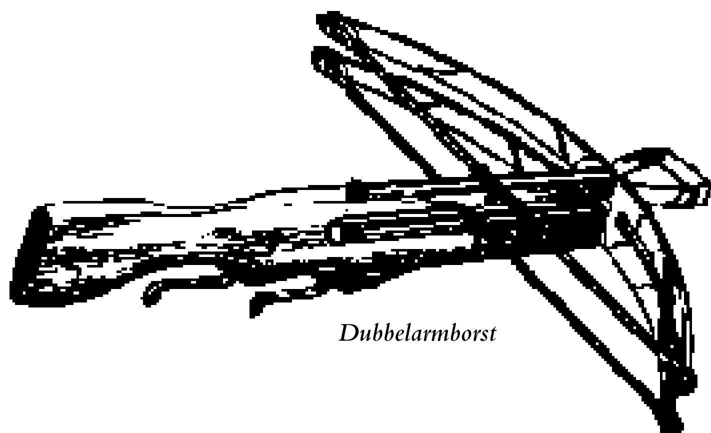
Pilum: En pilum är ett avancerat kastspjut vars främre tredjedel består av en smal järnstång. Då kastspjutet träffar målet eller



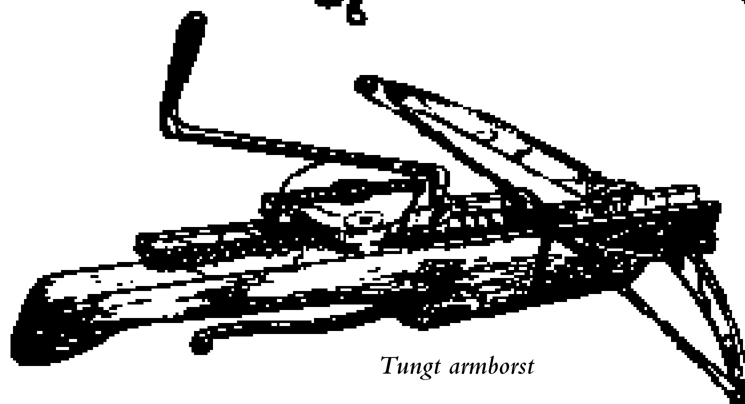
Lätt armborst



Krell-Spaz



Dubbelarmborst



Tungt armborst

marken kröks denna järnstång. Vitsen med detta är att kastspjutet inte skall gå att kasta tillbaka av fienden. Observera alltså att en pilum inte är lämplig att använda i närstrid.

Sahlamdolk: Den alviska sahlamdolken är en lång spetsig dolk som både kan användas som närstridsvapen och som kastkniv. Vapnet är 35 cm lång och saknar parerstång. Sahlamdolken förekommer främst hos alvstammen Sanari även om den återfinns hos de flesta andra alvstammar. Sahlamdolken bärs antingen på ryggen eller på höften. Observera att det är mycket ovanligt att sahlamdolkar säljs till personer som inte är alver, då dessa dolkar tydligen har ett 'speciellt' värde för alverna...

Serinebåge: Serinebågen är en alvisk långbåge som alvstammen Thism använder mycket ofta och gärna. Bågen är konstruerad som ett laminat bestående av flera lager hoplimmade träribbor. Varje ribba är tillverkad av ett speciellt träslag med speciella materialegenskaper. Serinebågen, liksom alla andra bågar, måste hanteras med två händer. Observera att det är ovanligt att serinebågar säljs till personer som inte är alver. Även om bågens skadeverkan baseras på grundskada Kross så ger den stickskada.

Slunga: Slungan är ett primitivt avståndsvapen som dock kan göra stor skada tack vare sin träffsäkerhet. En slunga består av en lång rem med en ögla i ena änden som är avsedd att sätta ett finger igenom för att hålla kvar remmen när man kastat iväg slungstenen.

Stavslunga: Stavslungan är en vidareutveckling av den vanliga slungan. Genom att använda en käpp kan man i praktiken förlänga sin arm och på så sätt uppnå en högre hastighet på slungstenen.

Tungt armborst: Ett tungt armborst består av en metallbåge fäst vid en stock. Stocken gör att armborstet kan hållas spänt utan att skytten själv behöver hålla strängen spänd. Till det tunga armborstet finns alltid en mekanism som används för att spänna strängen. Mekanismens funktion kan vara konstruerad på olika sätt (de vanligaste metoderna är ett kuggstångspel, en hävarm eller ett vindspel). En avtryckare är kopplad till en kolv som frigör strängen vid skott. Ett tungt armborst är ett effektivt armborst med god träffsäkerhet och hög anslagskraft. Nackdelen är att det tar tre rundor att spänna och ladda armborstet. En annan egenhet med armborst är att man inte använder grundskada – bara för man är stark går det inte att spänna armborstet ytterligare.

Kastkniv

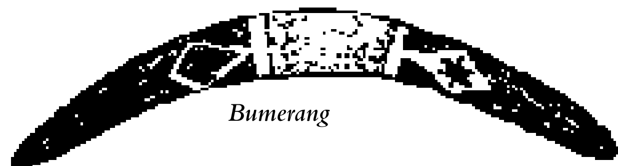
Pilum

Kastspjut

Sahlamdolk

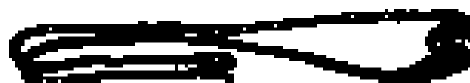
Kastklubba

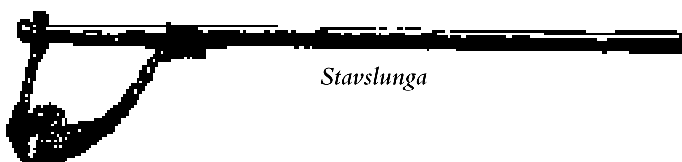
Kastyxa


Bumerang

Frakka

Bola


Slunga


Stavslunga

Förklaringar till tabellen med avståndsvapen

Räckvidd: I denna kolumn anges vapnets fyra räckvidder: Kort, Normalt, Långt och Mycket långt. Alla räckvidder är i meter.

Skada: Anger vapnets skadevärden då det används på de fyra olika avstånden. Varje räckvidds skadekod är avgränsad med ett kommatecken. De flesta avståndsvapen gör stickskada (S), undantaget slungor och kastklubbor som gör krosskada (K) samt kastyxor som gör huggskada (H). Observera att vissa avståndsvapen inte har någon Grundskada – alla skadevärden finns angiven i tabellen. Observera vidare att även om det på till exempel bågar står en skadekod som ser ut så här: K+ObxT6, innebär det inte att bågar ger krosskador, utan att Grundskadan baseras på enbart skyttens STY. Se tabell R1-47.

STYK: Styrkekrav. Den minsta STY som behövs för att använda vapnet ohindrat. Klarar man inte av STYK minskar skadeverkan med Ob1T6 (gäller ej armborst) och svårigheten att träffa ökar med en nivå (+Ob1T6).

Fattn: Fattning, det antalet händer man måste hantera vapnet med. Fattningen '1H' innebär att vapnet bara kan hanteras med en hand. Fattningen '2H' innebär att vapnet bör hanteras med båda händerna – annars dubblas STYK. Fattningen '2X' innebär att vapnet måste användas med två händer.

Bryt: Brytvärde, det vill säga hur mycket skada vapnet tål innan det går sönder. Bryt används i en frivillig regel som finns i de avancerade stridsreglerna.

Längd & Vikt: Vapnets största längd samt dess vikt.

Pris: Priset i silvermynt för ett normalt vapen. Om priset står inom parentes innebär det att vapnet kräver speciella kontakter för att få tag på. Vapnet kommer nämligen från en speciell kultur eller ras. Dessa riktlinjer gäller för människor – för andra raser än människor kan givetvis andra eller rent av motsatta förhållande råda. Se respektive ras bakgrund för mer information. Observera att exempelvis en dvärg inte har några som helst problem att få tag på dvärgavapen – detsamma gäller naturligtvis för alver och alvvapen och så vidare.

Bågar	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	Bryt	Längd	Vikt	Pris
Kortbåge	5-15-50-125m	K+Ob2T6+2	K+Ob2T6	K+Ob1T6	K+2	8	2X	3	120cm	0,9kg	80 silver
Långbåge	5-35-80-175m	K+Ob3T6+2	K+Ob2T6+2	K+Ob2T6	K+Ob1T6+1	12	2X	4	180cm	1,4kg	600 silver
Hornbåge	5-35-85-190m	K+Ob4T6	K+Ob3T6	K+Ob2T6	K+Ob1T6+1	11	2X	5	70cm	1,5kg	1400 silver
Noloinbåge	5-25-75-150m	K+Ob3T6	K+Ob2T6+1	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6	9	2X	4	110cm	1,1kg	(3000 sunuvai)
Serinebåge	5-40-90-200m	K+Ob4T6	K+Ob3T6+2	K+Ob2T6+2	K+Ob2T6	11	2X	5	170cm	1,3kg	(4000 sunuvai)

Armborst	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	Bryt	Längd	Vikt	Pris
Lätt armb.	10-35-75-175m	Ob5T6	Ob4T6	Ob3T6	Ob2T6	7	2H	6	95cm	3,2kg	1200 silver
Dubbelarmb.	10-35-75-175m	Ob5T6	Ob4T6	Ob3T6	Ob2T6	8	2H	7	95cm	5,1kg	2250 silver
Tungt armb.	15-50-100-225m	Ob7T6	Ob6T6	Ob5T6+1	Ob4T6+2	9	2H	7	100cm	5,5kg	3500 silver
Krell-Spaz*	10-30-60-150m	Ob4T6+2	Ob3T6+2	Ob2T6+2	Ob1T6+2	8	2H	6	95cm	3,9kg	(1000 silverlod)

* Klarar man inte styrkekravet (STYK) tar det dessutom en runda att ladda om vapnet. Klarar man däremot styrkekravet kan man skjuta en skäkta per runda.

Kastklubbor	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	Bryt	Längd	Vikt	Pris
Kastklubba	5-10-20-30m	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6	K+2	K+1	8	1H	8	65cm	1,0kg	50 silver
Bumerang	5-20-40-80m	K+Ob2T6+2	K+Ob2T6	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6	9	1H	7	90cm	0,7kg	60 silver

Kastknivar	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	Bryt	Längd	Vikt	Pris
Kastkniv	2-4-8-16m	H+Ob1T6	H+3	H+2	H+1	4	1H	5	25cm	0,2kg	100 silver
Sahlamdolk	2-4-8-16m	H+Ob1T6+2	H+Ob1T6	H+3	H+2	5	1H	8	35cm	0,2kg	(200 sunuvai)

Kastspjut	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	Bryt	Längd	Vikt	Pris
Kastspjut	2-8-15-30m	H+Ob2T6+1	H+Ob1T6+3	H+Ob1T6	H+3	8	1H	7	170cm	0,6kg	75 silver
Pilum	2-8-15-30m	H+Ob2T6+2	H+Ob2T6	H+Ob1T6+1	H+Ob1T6	9	1H	9	190cm	0,8kg	150 silver

Kastyxor	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	Bryt	Längd	Vikt	Pris
Frakka	2-5-12-20m	H+Ob2T6+2	H+Ob2T6	H+Ob1T6+2	H+Ob1T6+1	9	1H	9	50cm	1,2kg	125 silver
Kastyxa	2-5-10-18m	H+Ob3T6	H+Ob2T6+1	H+Ob1T6+2	H+Ob1T6+1	10	1H	9	65cm	1,3kg	250 silver

Slungor	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	Bryt	Längd	Vikt	Pris
Slunga	5-10-30-60m	K+Ob2T6	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6+1	K+Ob1T6	6	1H	1	50cm	0,1kg	35 silver
Stavslunga	5-20-40-80m	K+Ob2T6+1	K+Ob2T6	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6	7	1H	4	100cm	0,7kg	50 silver
Bola	5-10-20-40m	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6+1	K+Ob1T6	K+3	7	1H	2	60cm	0,5kg	120 silver

Tabell R1-93: Avståndsvapen. I tabellen finns alla avståndsvapen sorterade med avseende på vapentyp. Förklaringar till tabellen finns i en separat textstycke innan tabellen. Bilder och textbeskrivningar för dessa vapen finns på annat håll i detta avsnitt.

SKÖLDAR

Sköldarna i detta avsnitt är ett urval av de vanligast förekommande typerna av sköldar. Naturligtvis förekommer andra typer av sköldar – exempelvis sköldar vars storlek ligger mellan två av de presenterade sköldarna. Varje sköld presenteras på tre sätt: med en textbeskrivning, en rad i sköldtabellen (tabell R1-94) samt med en illustration som visar sköldtypen i skala 1:10 (det vill säga 10 cm på bilden motsvarar en meter i verkligheten).

Beskrivning av olika sköldar

Bucklare: En bucklare är en mycket liten rundsköld, sällan mer än 40 cm i diameter, med sköldbuckla och handgrepp – rem saknas. Bucklare kallas även kallad 'targ' på vissa håll.

Liten rundsköld: En liten rundsköld som är drygt en halv meter i diameter. Skölden är tillverkad i trä, med sköldbuckla i metall och handgrepp.

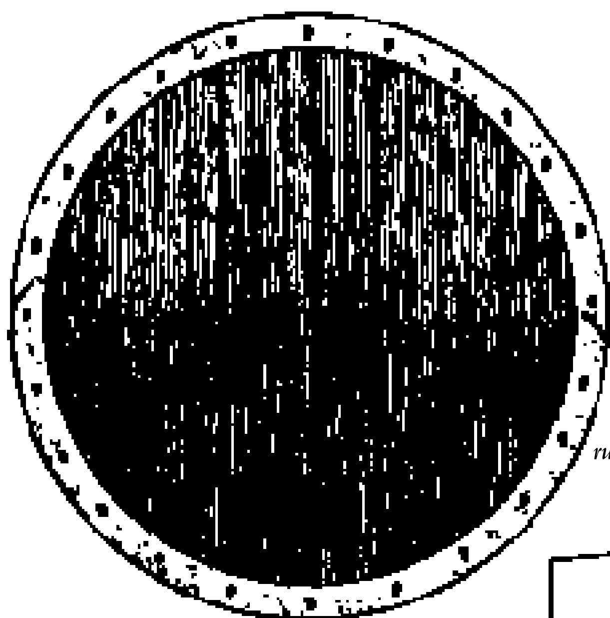
Stor rundsköld: Som ovan, fast diametern är knappt en meter. En stor rundsköld kan förses med bärrem så att den kan bäras på ryggen.

Riddarsköld: Den klassiska riddarskölden, med en rak översida och rundad eller spetsig undersida. Riddarsköldar är ofta utsmyckade med ett heraldiskt vapen eller en symbol. Riddarsköldar har alltid ett handgrepp och rem. Dessutom kan riddarskölden förses med bärrem så att den kan bäras på ryggen.

Långsköld: Antingen en mandelformad sköld eller en sköld som är rund upptill och spetsig nedåt. Långskölden har både handtag och rem. Den kan dessutom förses med bärrem så att den kan bäras på ryggen.

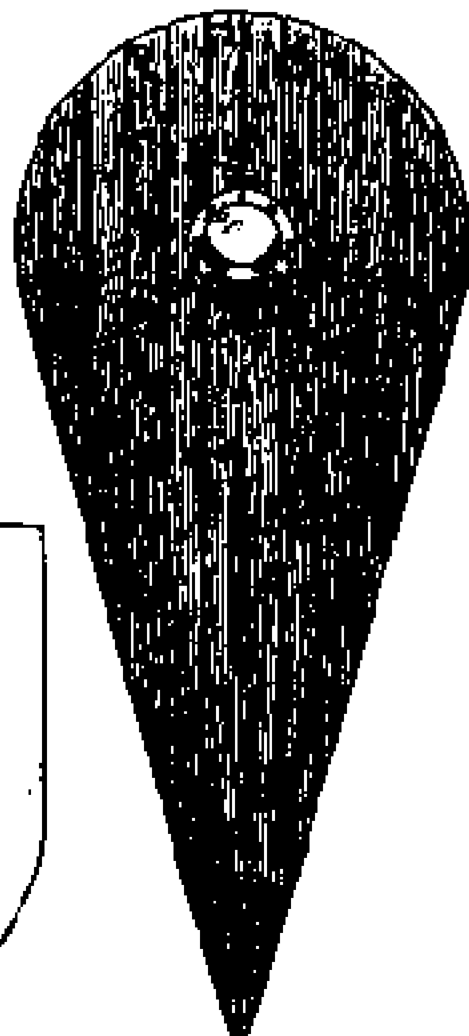
Välvd sköld: En stor rektangulär sköld som är välvd i det horisontala planet. Välvda sköldar är speciellt konstruerade för att användas i formation med andra sköldbärare.

Bågskyttesköld: Bärbar skärm med en spets i nederkanten eller stöttor för att en bågskytt eller armborstskytt skall kunna stå i skydd bakom skölden. Skölden kan ha en liten siktglugg för skyddad observation.

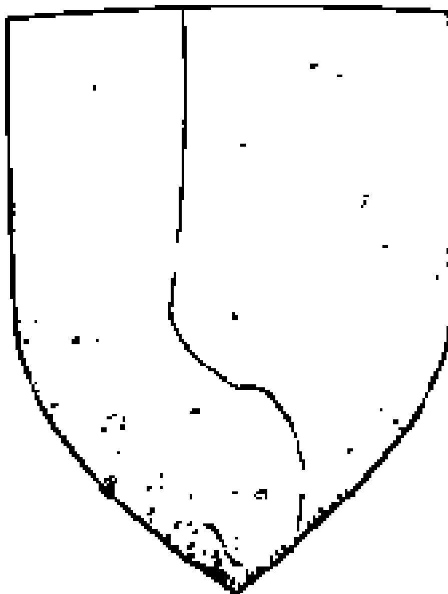


Stor rundsköld

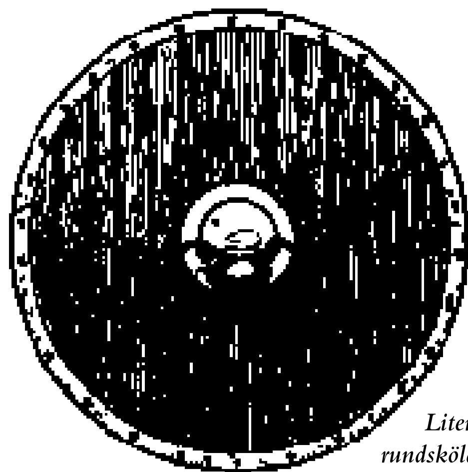
Bucklare



Långsköld



Riddarsköld



Liten rundsköld

Förklaringar till tabellen med sköldar

STYK: Styrkekrav. Den minsta STY som behövs för att använda skölden ohindrat. Klarar man inte av STYK så blir alla handlingar med skölden en nivå svårare (+Ob1T6).

Bryt: Brytvärde, det vill säga hur mycket skada skölden tål innan den går sönder. Bryt används i en frivillig regel som finns i de avancerade stridsreglerna.

Passivt skydd: Ibland kan man ha turen att får skydd av sin sköld även om man inte medvetet gör någon ansats att försvara sig med den. Numrena i tabellen syftar på de delområden som skölden skyddar passivt. Om en person som bär sköld blir träffad av en projektil i ett delområde som täcks av skölden så måste denna slå ett normalt slag (Ob3T6) mot Tur. Om slaget lyckas träffar attacken skölden. I annat fall skyddar skölden inte alls.

Skada: Anger sköldens skadevärde då den används som ett vapen, det vill säga om man väljer att anfalla med skölden. Skadan är alltid krossande (K) – om inte skölden är utrustad med en sköldspik, då den gör stickskada (S) istället.

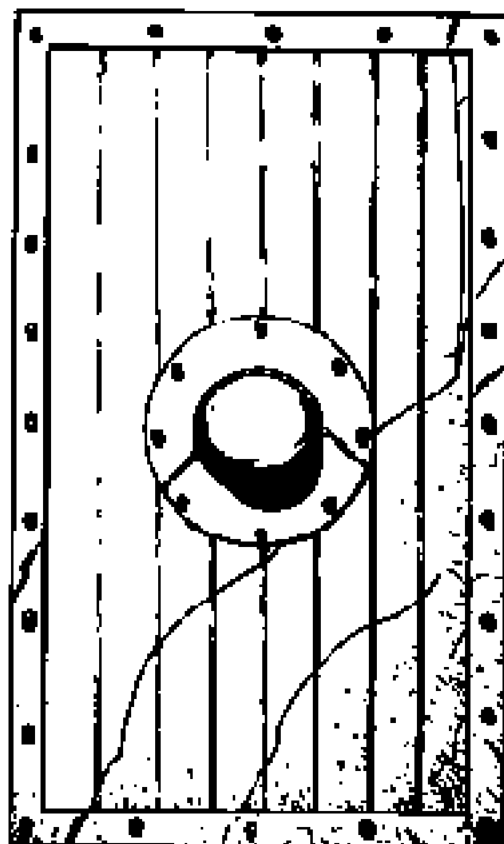
Vikt: Sköldens normala vikt i kilogram.

Pris: Priset i silvermynt för en normal sköld.

Sköld	STYK	Bryt	SI	Passivt skydd*	Skada*	Vikt	Pris
Bucklare	2	10	1/1	10,12	K	1,0 kg	40 silver
Liten rundsköld	5	14	1/1	6,8,10,12	K+1	1,8 kg	50 silver
Stor rundsköld	8	16	1/1	4,6,8,10,12,14	K+2	3,0 kg	75 silver
Riddarsköld	8	18	1/1	4,6,8,10,12,14	K+2	3,2 kg	100 silver
Långsköld	9	13	1/1	4,6,8,10,12,14–16	K	4,0 kg	100 silver
Välvd sköld	9	15	1/1	4,6,8,10,12,14–16	K+1	5,0 kg	200 silver
Bågskyttesköld	–	12	1/1	3,4,6,8,10,12,13-20	–	6,0 kg	175 silver
Läderförstärkning	+1	+1	–	–	–	×1,1	×1,5
Metallskoning	+2	+3	–	–	+1	×1,5	×2,5
Kvalitetsmaterial	–	+2	–	–	–	×1,0	×2
Sköldspik	–	–	–	–	S+3**	×1,1	+25 silver

* Avser delområden för en högerhänt person. Om man använder skölden med höger hand så skyddas istället motsvarande delområden på höger sida – exempelvis delområdena 5, 7, 9, 11 och 13.
** Ersätter krosskadan vid en sköldstöt.

Tabell R1-94: Sköldar. I tabellen presenteras de vanligaste typerna av sköldar och deras speltekniska värden.



Välvd sköld

Bågskyttesköld

VAPENVÅRD & TILLBEHÖR

För en krigare är vapnet ens levebröd. Det måste vårdas för att hålla länge; och en välslipad svärdsegg kan ibland vara skillnaden mellan liv och död, seger och nederlag. En krigare måste också förvara och bära med sig vapnet så att det är lätt åtkomligt i händelse av strid, men samtidigt svårt att stjäla eller, om man inte vill dra alltför många blickar till sig, svårt att upptäcka.

Vapenvård [Frivillig regel]

Metallvapen och metallrustningar måste framförallt hållas torra, detta för att förhindra rost. Om ett vapen eller en rustning av metall utsatts för vatten (eller blod för den delen) eller förvarats i på ett fuktigt ställe måste man torka vapnet. Om man underlåter att göra så sjunker Bryt med ett (–1) permanent inom en vecka. För att ytterligare förhindra rostskador kan man även smörja in sitt vapen med vapenfett.

Metallrustningar bör förvaras torrt eller inrullade i oljigt tyg. Rostfläckar borttages med sand. Plåt kan målas, förtennas eller linoljekokas för att få ett gott skydd mot rost. Ringbrynja kan också linoljekokas, dock inte lamell-, ring- eller fjällpansar då de delvis består av läder. Ju bättre polerad en rustning är desto bättre rostbeständighet har den. Bucklor måste knackas ut och man bör få eventuella skador ihopsmidda. En del bucklor kan man trycka ut själv, medan hål måste åtgärdas av en professionell rustningssmed.

Remmar och andra läderdetaljer måste smörjas för att inte torka och brista vid olämpliga tillfällen. Fukt är den stora fienden för vadderade rustningar. En rustning kan snabbt börja mögla om den inte torkas ordentligt, förslagsvis framför en öppen eld. Rustningen bör även fettas in då och då, just för att motverka vattenskador men också för att rustningen inte skall spricka och för att den skall bli lite mjukare. En möglande rustning får sitt Bryt sänkt med ett (–1) varje vecka och börjar dessutom lukta väldigt illa – en illalukt som även sprider sig till den som bär rustningen.

För att ett huggvapen inte skall förlora sin skärpa måste man slipa och vårda eggen. Detta görs genom att dra ett bryne eller en slipsten mot eggen, och sedan fetta in densamma som skydd mot väta. Slipningen utförs minst en gång i veckan med en lämplig hantverksfärdighet (till exempel Vapensmed för att behandla svärd) eller färdigheten Stridsvana. Svårigheten för slaget beror på hur man använt vapnet. Tabell R1-95 sammanfattar. Om man inte använt ett vapen under veckan behöver man inte slå något slag för det.

Ett lyckat eller perfekt slag innebär att eggen behåller sin skärpa. Ett misslyckat slag betyder att eggen behåller sin skärpa, men att det fått ett mindre hack eller en repa som inte går att reparera annat än av en kunnig smed. Vapnet förlorar en del av sitt estetiska värde. Ett fummel innebär att vapenvården är undermålig, och att vapnet hädanefter gör ett mindre (–1) i Huggskada.

Huggvapen och användning	Svårighet
Använt i strid eller jakt under veckan	Ob3T6
Använt under veckan	Ob2T6
Sparsamt använt under veckan	Ob1T6

Tabell R1-95: Svårighet för att skärpa egg.

Vapentillbehör

Förutom vapen och rustningar behöver krigaren också en hel del tillbehör för att på bästa sätt kunna utnyttja sina vapen i strid.

Sköldrem: En hållbar rem av läder som sitter fastsatt på baksidan av skölden. Genom att hänga remmen runt halsen kan skölden bäras lätt åtkomligt, samtidigt som vänster hand blir fri för annat. Speciellt användbar är sköldremmen om man strider till häst, och vill hålla tyglarna med en hand och lansen i den andra. När lansanfallet är över kan man dra svärd och sköld och fortsätta striden till fots.

Säkerhetskedja: Ett vapen eller en hjälm kan vara fäst med en kedja vid krigarens bröstharnesk eller bälte. Om resultatet 4 uppkommer på fummeltabellen för närstridsvapen (eller en allvarlig skada gör så att greppet om vapnet förloras) räknas det som om vapnet tappas (istället för att det flyger iväg), och med ett svårt (Ob4T6) slag mot RÖR kan rollpersonen återfå greppet om vapnet i samma runda. Kom dock ihåg att, precis som vanligt, modifiera svårigheten beroende på hur många handlingar rollpersonen hunnit utföra.

Vapentillbehör	Vikt	Pris
Sköldrem	0,1 kg	5 silver
Säkerhetskedja	0,1 kg	12 silver

Tabell R1-96: Kostnaden för olika vapentillbehör

PANSAR & RUSTNINGAR

Med rustning menas i Eon ett skydd som skall skydda bäraren från skada då ett anfall träffar kroppen (exempel på rustningar är brynja, huva och skenor). Med pansar avses en typ av material som man kan använda för att konstruera rustningar (exempelvis läder eller plåt). Denna distinktion är viktig eftersom Eons regler tillåter spelaren att konstruera egna rustningar med hjälp av olika pansartyper.

Att bära rustning

Det är betydligt lättare ur belastningssynpunkt att bära rustning på kroppen än att ha den i exempelvis famnen eller i ryggsäcken. Därför räknas all belastning hälften för rustning som rollpersonen har tagit på sig.

Rustning som eventuellt bärs i ryggsäck, i famnen eller dylikt ger normal belastning.

Exempel:

Fremen de Rizar är en ung ädling som brukar bära ringbrynjeskjorta. De Rizar är 175 cm och väger 68 kg – således väger hans rustning 7,4 kg. Men när han bär den på sin kropp så räknas bara halva vikten till belastning, det vill säga 3,7 kg.

Olika storlek [Frivillig regel]

De angivna vikterna för rustningar i tabell R1-100 (och även tabell R1-104 längre fram i detta avsnitt) gäller för en normal rollperson som är i snitt 175 cm lång och som väger omkring 65 kg.

För att få mer detaljrikedom kan man dela in rollpersonens längd i intervall på 10 cm och rollpersonens vikt i intervall på 10 kg. Normalvikten gäller då i intervallen 171–180 cm och 61–70 kg. För varje högre intervall (både för längd och vikt) ökas rustningsvikten med 5% och för varje lägre intervall sänks rustningsvikten med 5%. Använd gärna tabellerna R1-97 och R1-98 så slipper du räkna.

Exempel:

Tzorcelan är stor och kraftig. Han är 202 cm och väger 117 kg. Hans passformade långa fjällskjorta väger alltså mer än de 9,9 kg som en normal väger. Vikten modifieras först med längden och blir således 9,9 × 1,15 = 11,385 kg. Därefter modifieras vikten med Tzorcelans kroppsvikt 11,385 × 1,25 = 14,23125, vilket avrundas till 14,2 kg.

Rollpersonens längd	Modifikation
varje –10 cm	–5% ytterligare
121–130 cm	×0,75 (–25%)
131–140 cm	×0,80 (–20%)
141–150 cm	×0,85 (–15%)
151–160 cm	×0,90 (–10%)
161–170 cm	×0,95 (–5%)
171–180 cm	×1,00 (+0%)
181–190 cm	×1,05 (+5%)
191–200 cm	×1,10 (+10%)
201–210 cm	×1,15 (+15%)
211–220 cm	×1,20 (+20%)
varje +10 cm	+5% ytterligare

Tabell R1-97: Rustningsmodifikation beroende på längd.

Pansarvärde

Alla typer av rustning har tre pansarvärden som beskriver hur mycket skydd som erhålls mot olika typer av skada. Då man blir träffad drar man bort den träffade kroppsdelens pansarvärde från den skadeverkan som vapnet gör. Observera att det finns ett unikt pansarvärde för varje typ av skada (Hugg, Kross och Stick).

Olika pansartyper och deras pansarvärde finns i tabell R1-100. I tabell R1-104 finns pansarvärden för olika typer av rustningar.

Delområden

En humanoids kropp är uppdelad i ett antal träffområden som i sin tur är uppdelade i en mängd delområden. För att lättare kunna hålla ordning på delområdena så har varje delområde ett unikt nummer (som kallas *kod*). De delområden (och tillhörade koder) som presenteras i tabell R1-99 är samma delområden som används i skadetabellerna. I tabell R1-99 finns det dessutom ett värde för hur många 'ytor' pansar det krävs för att täcka ett helt område. Detta värde kallas för *delområdesfaktor*.

Exempel:

En ärmlös läderjacka täcker båda skuldrorna, bröstet och buken, det vill säga delområdena 4, 5, 14 och 15. För att täcka denna yta krävs 1+1+4+3=9 delar av en rustning, då summan av områdenas delområdesfaktor är just 9. Eftersom mjukt läder har en vikt av 0,15 kg per delområdesfaktor medför detta att ovanstående rustning väger 0,15 × 9, eller 1,35 kg (i tabellen avrundat till 1,4 kg).

Specialtillverkade rustningar

Priset för en rustning beror på materialet och hur många delområden rustningen täcker. Även rustningens storlek kan påverka priset. I tabell R1-100 anges pris, tidsåtgång och vikt

Rollpersonens vikt	Modifikation
varje –10 kg	–5% ytterligare
51–60 kg	×0,95 (–5%)
61–70 kg	×1,00 (+0%)
71–80 kg	×1,05 (+5%)
81–90 kg	×1,10 (+10%)
91–100 kg	×1,15 (+15%)
101–110 kg	×1,20 (+20%)
111–120 kg	×1,25 (+25%)
121–130 kg	×1,30 (+30%)
131-140 kg	×1,35 (+35%)
141-150 kg	×1,40 (+40%)
varje +10 kg	+5% ytterligare

Tabell R1-98: Rustningsmodifikation beroende på rollpersonens vikt.

Delområde	Kod	Delområdesfaktor
Ansikte	1	1
Skalle	2	2
Hals/Nacke	3	1
Vänster skuldra	4	1
Höger skuldra	5	1
Vänster överarm	6	1
Höger överarm	7	1
Vänster armbåge	8	1
Höger armbåge	9	1
Vänster underarm	10	1
Höger underarm	11	1
Vänster hand	12	1
Höger hand	13	1
Bröstkorg	14	4
Mage	15	3
Underliv	16	1
Vänster höft	17	1
Höger höft	18	1
Vänster lår	19	3
Höger lår	20	3
Vänster knä	21	1
Höger knä	22	1
Vänster vad	23	2
Höger vad	24	2
Vänster fot	25	1
Höger fot	26	1

Tabell R1-99: Delområden, deras kod och delområdesfaktor.

Förenklat rustningssystem [Frivillig regel]

För de som vill ha ett enkelt system för att hantera rustning och som inte bryr sig om sådana saker som träffområden, viktmodifikationer beroende på längd eller vikt, och liknande detaljer följer här ett väldigt simplifierat rustningssystem. Det förenklade rustningssystemet fungerar mycket väl tillsammans med det förenklade skadesystemet i Spelledarens guide.

Det förenklade rustningssystemet har ett begränsat omfång av värden, vilka är pansarvärden mot Hugg, Kross och Stick, samt vikt och pris. Eftersom systemet inte tar hänsyn till träffområden finns inga specialrustningar med i tabellen nedan. Om man köper en rustning från tabellen och bär den på sig så skyddar dess pansarvärden mot attacker.

Rustning	Hugg	Kross	Stick	Vikt*	Pris**
Vadderat tyg	2	3	1	3,4 kg	68 s.
Mjukt läder	3	4	3	5,1 kg	136 s.
Härdat läder	5	6	5	10,2 kg	408 s.
Ringläder	7	5	4	20,4 kg	680 s.
Fjällpansar	10	8	6	18,7 kg	850 s.
Ringbrynja	12	4	5	17,8 kg	1360 s.
Plåtrustning	15	12	15	23,8 kg	2720 s.

* Betänk att belastningen av buren rustning räknas till halva vikten, se regel 'Att bära rustning'.
** Pris i silver.

per delområde för olika material (pansartyper). Observera att vissa delområden kalkylmässigt räknas som flera vanliga delområden med avseende på pris, tidsåtgång och vikt: Skallen räknas som 2, Bröstkorgen räknas som 4, Magen räknas som 3, Låret räknas som 3, Vaden räknas som 2.

Bära annans rustning

Mjukt läder och tyg har lika stor tolerans som vanliga kläder. Ringbrynja har mycket stor tolerans – en storlek passar nästan alla. Alla styva rustningar är som regel specialtillverkade för en viss person och passar därför sällan till en annan person – om en annan person bär den, är risken stor att den klämmer, skaver, glappar och hindrar. Halvstyva rustningar (fjällpansar, lamellpansar, nitläder och ringläder) har större tolerans. Passformsfel rättas till med remmar. Men här gäller sunt förnuft från spelledarens sida så inte en trukh försöker ta på sig en dvärgbrynja.

För att bära någon annans *stela* rustning (exempelvis plåt eller härdat läder) krävs att STY respektive TÅL inte skiljer mer än två poäng, annars ökar utmattningen med +1 per handling per steg. Detsamma gäller för längd/vikt – per 10 cm/kg skillnad ökar utmattningen med +1 per handling per intervall.

För hjälmar gäller det att de hjälmar som omsluter huvudet (exempelvis tunnhjälm) måste passformas av en smed innan någon annan kan bära den. För andra hjälmar gäller sunt förnuft.

Pansartyp	Hugg*	Kross*	Stick*	Bryt	Pris**	Tid**	Vikt**
Vadderat tyg	2	3	1	10	2 silver	2 h	0,10 kg
Päls	2	3	2	13	3 silver	2 h	0,15 kg
Mjukt läder	3	4	3	14	4 silver	3 h	0,15 kg
Härdat läder	5	6	5	15	12 silver	10 h	0,30 kg
Ringläder	7	5	4	14	20 silver	5 h	0,60 kg
Nitläder	7	5	4	13	16 silver	5 h	0,40 kg
Fjällpansar	8	5	5	15	25 silver	5 h	0,45 kg
Lamellpansar	8	3	7	16	30 silver	8 h	0,40 kg
Ringbrynja	10	1	4	17	40 silver	16 h	0,425 kg
Tunnplåt	7	5	7	16	60 silver	20 h	0,475 kg
Plåt	13	9	14	20	80 silver	25 h	0,60 kg
Tjockplåt	26	18	28	24	130 silver	35 h	1,25 kg

* Avser pansarvärde mot den angivna skadetypen.
** Avser pris, tidsåtgång respektive vikt per delområdesfaktor.

Tabell R1-100: Olika pansartyper, deras Pansarvärden, brytvärden, samt data för tillverkning av rustningar.

En smed eller rustningsmakare brukar kunna justera för stora ringbrynjor, läderjackor och annat till rimliga priser. Passformning räknas fram på samma sätt som när man tar fram en ny rustning, men det tar 10% av den ordinarie tiden per delområde. Priset brukar ligga på mellan 10–20% av ursprungspriset.

Det tar alltså 95 arbetstimmar (38 delområden × 25 timmar × 0,1) att modifiera en helrustning i plåt så att den passar en annan person än ursprungsbäraren.

Exempel:

Jac har STY 14 och TÅL 15. Han är 182 cm lång och väger 85 kg. Han försöker ta på sig en plåtharnesk från en fiendes rustkammare. Fienden har STY 13 och TÅL 12 och är 180 cm men väger 100 kg. STY är inom två steg men TÅL skiljer med tre steg – där får Jac en poäng extra utmattning per handling när han bär rustningen. Längden är inte heller något problem, men vikten skiljer med 15 kg, mer än +10 kg från Jacs egen, så även där får han en poäng extra utmattning per handling. Utöver den vanliga belastningen så får Jac alltså två poäng extra utmattning varje handling han utför. Han bör passforma rustningen när han återkommer till Camard.

Multipla skydd [Frivillig regel]

Använder man flera skydd i flera lager adderas pansarvärden ihop. Belastning räknas som vanligt för rustningen som ligger närmast kroppen, det vill säga halva vikten. För alla ytterligare lager används vikt i kg rakt av – men man bör ta bort eventuell medräknad vaddering i beräkningarna. Observera att denna regel enbart bör tillåtas om belastnings- och utmattningsreglerna används.

Exempel:

Kharzim klan Ghor den Väldige har vanligtvis på sig dubbla ringbrynjehauberk. Han har givetvis en vadderad hauberk och över det en ickevadderat hauberk till. Enligt regeln om olika storlek väger hans vadderade hauberk väger 9,0 kg. En vanligt hauberk väger 12,6 kg, men då är 2,4 kg vaddering inräknat (24 delområdesfaktorer × 0,1 kg från vadderat tyg). Alltså väger en vanligt hauberk utan vaddering 10,2 kg. Anpassat till Kharzims storlek väger en ickevadderat hauberk 7,3 kg. Kharzims totala belastning på grund av rustning blir (9,0 kg) / 2 + 7,3 kg = 11,8 kg.

Om man inte använder reglerna om belastnings- och utmattning kan man använda en förenklad regel som säger att för varje extra lager rustning en rollperson bär ökar alla svårigheter med en nivå (+Ob1T6) per extra lager.

Observera att normal vaddering redan är inräknad i olika pansartypers pansarvärden. Ringbrynjor är som regel vadderade med tyg, men det förekommer även att man bär ringbrynjor utan vaddering.

Vadderingen är alltid ett separat plagg som går att ta ur för att torka, byta och tvätta.Observera vidare att vissa typer av rustning inte går att kombinera. Det är till exempel omöjligt att ha på sig mer än en hjälm, eller att ha på sig mer än en helrustning i plåt. De typer som går att kombinera är vanligtvis mjuka och flexibla rustningstyper som till exempel tyg, läder eller ringbrynja – och ringbrynjehuvor går utmärkt att ha under hjälmar. Spelledaren har som vanligt sista ordet.

Skada på stelt pansar [Frivillig regel]

Varje gång en rustning tar skada som överskrider dess Bryt finns risken att rustningen skadas eller i värsta fall förstörs. Om så sker anges i tabell R1-101. Brytreglerna för pansar fungerar ungefär på samma sätt som brytreglerna för sköldar. Observera att en rustning bara har ett Bryt för hela rustningsdetaljen – man har alltså inte separata Bryt för varje enskilt delområde.

Om skadeverkan är mindre än eller lika med Bryt händer ingenting. Om skadeverkan är större än Bryt men mindre än eller lika med Bryt × 2 så minskar rustningens Bryt med en poäng (–1). Dessutom skall ett mycket lätt slag (Ob1T6) slås mot Bryt. Misslyckas slaget går rustningen sönder – Bryt sätts då direkt till noll (0). Lyckas slaget händer inget.

Är skadeverkan över Bryt × 2 minskar först Bryt med ett poäng (–1) som ovan, men dessutom skall ett lätt slag (Ob2T6) slås mot Bryt. Misslyckas slaget går rustningen sönder enligt ovan. Om skadeverkan överskrider ännu högre multiplar av Bryt så ökar svårigheten för slaget mot Bryt ytterligare. Däremot minskar Bryt bara med en poäng oavsett skadeverkan.

Skulle Bryt för rustningen någonsin nå noll eller lägre är rustningen förstörd. Om en rustning går sönder får bäraren enbart tillgodoräkna sig halva Pansarvärdet för det anfallet som förstörde rustningen – därefter räknas rustningen som oanvändbar.

Skada på flexibelt pansar [Frivillig regel]

Rustningstyperna *päls*, *vadderat tyg*, *mjukt läder* och *ringbrynja* och liknande är extra tåliga mot anfall från kross- och stickvapen. Därför räknas Bryt som dubbelt vid anfall från kross- och stickvapen mot dessa pansartyper när man kontrollerar om rustningen tar skada. Observera dock att Bryt är oförändrat (det bara räknas dubbelt i dessa fall).

Exempel:

Jac Vobar har på sig en ärmlös läderjacka. Under en strid sticker en elak tirak honom i ryggen med ett spjut. Mjukt läder har Bryt 14 men det räknas dubbelt mot stick. Skadeverkan blir svindlande 31! När kontroll för rustningen kommer är Skadeverkan mer än dubbla Bryt, men inte mer än dubbla Bryt × 2 (dvs gränsen är i detta fall höjd till Bryt × 4). Effekten på Jacs jacka är att Bryt minskar med ett steg, till 13.

Krav	Resultat *
Skadeverkan > Bryt	Bryt sänks med ett (–1). Slå Ob1T6 mot Bryt för att se om rustningen håller.
Skadeverkan > Bryt×2	Bryt sänks med ett (–1). Slå Ob2T6 mot Bryt för att se om rustningen håller.
Skadeverkan > Bryt×3	Bryt sänks med ett (–1). Slå Ob3T6 mot Bryt för att se om rustningen håller.
Skadeverkan > Bryt×4	Bryt sänks med ett (–1). Slå Ob4T6 mot Bryt för att se om rustningen håller.

* Sänks Bryt till noll så gör objektet sönder automatiskt.

Tabell R1-101: Sammanfattning av reglerna för brytvärde.

Bucklor på plåtrustningar [Frivillig regel]

Rustningar i plåt kan skadas vid anfall. Om en rustning i plåt får ta emot en skadeverkan som överstiger Bryt så måste bäraren lyckas med ett normalt slag (Ob3T6) mot Tur för att delen inte skall bucklas och skadas. En träff på en 'fast' del som till exempel bröstplåten eller underarmsskenan ökar svårigheten en nivå (+Ob1T6) för varje bucklad rustningsdel som brukas för handling.

En träff i en 'rörlig' del, exempelvis armbågen eller knäleden, får däremot delen att låsa sig. Vad detta har för effekt beror givetvis på situationen, men om höger armbåge inte fungerar kan det få katastrofala följder för en person som svingar ett storsvärd. Det är upp till Spelledaren att avgöra vilka precisa följder bucklorna får för bäraren.

Exempel:

Tzorcelan har på sig sina armskenor när han får en träff av en tiraksabel vid ett överfall i Sunariskogen. Träffen tar i skenan och skadeverkan överstiger Bryt. Utöver alla andra effekter är det nu risk att skenan är såpass bucklig så den stör Tzorcelan. Turslaget misslyckas – skenan är bucklig! Spelledaren bestämmer att bucklan ligger och 'skär' in i huden och skaver mot skelettbenet i underarmen. Alla handlingar som involverar underarmen medför nu en svårighetsökning med +Ob1T6 tills bucklan är utbankad av någon kunnig person…

Blåslagen [Frivillig regel]

Även om rustning absorberar all skadeverkan får en träffad person alltid minst ett kryss Smärta från varje träff men endast om skadeverkan är mer än hälften av vad rustningen skyddar.

Hel- och tornerrustning [Frivillig regel]

En helrustning är en ytterst effektiv rustning då det inte finns speciellt många möjligheter för en motståndare att hitta glipor då extra arbete är nedlagt på att passa ihop delarna och skapa skydd i gliporna genom förstärkningar, extra plåtar och extra ringbrynja.

Detta medför att alla försök att hitta glipor i en helrustning försvåras med en nivå (+Ob1T6) *utöver* de vanliga modifikationerna för att hitta glipor.

En tornerrustning är ytterst otymplig att röra sig i – den är skapt för att bäraren skall sitta i sadeln under tornerspel.

Alla försök att agera till fots i en tornerrustning medför en svårighetsökning med en nivå (+Ob1T6) för *alla* fysiska färdigheter, såsom klättra, hoppa eller strida.

Hjälmar med begränsad sikt [Frivillig regel]

Alla hjälmar som har ansiktsskydd medför att bäraren får problem med sikten. Bäraren ser enbart i en begränsad vinkel rakt fram vilket kan ställa till problem. Regelmässigt innebär att alla eventuella anfall som kommer från någon sida om bäraren räknas som *överraskande*. Dessutom medför den instabila blickfokuseringen då bäraren rör sig att VINIT-svårigheten ökar med en nivå (+Ob1T6) när bäraren skall 'öppna' striden.

Att agera i rustning

Det går alldeles utmärkt att sova bra i ringbrynja, förutsatt att man har något under. Övriga mindre smidiga rustningstyper som härdat läder eller plåtrustning är däremot ganska obekväma att sova i, förutsatt att man inte är väldigt trött. Det går också alldeles utmärkt att smyga i plåtrustning, så länge som man tar det lugnt. Det går till och med att lyckas med kullerbyttor i plåtrustning, utan alltför stora problem. Det största, enskilda problemet med att bära rustning är att man blir trött. Man blir inte direkt osmidig i en helrustning, då dess passform är gjord just för personen som bär den.

Reparation av Bryt [Frivillig regel]

Efter ett par vildsinta strider kan även de mest välsmidda vapen och rustningar bli fulla av fula jack och märken. För att undvika att detta sätter ner stridsdugligheten krävs därför regelbundet underhåll och reparationer av såväl pansar som handvapen. Lättare underhåll, som bryning och infettning, sköter användaren lättast själv, men för kompensationer av minskningar i Bryt krävs en hantverkskunnig.

Exempelvis så kan reparation av sänkt Bryt genomföras genom att eggen slipas, klingan rätas ut, trät limmas eller att fästet görs om. Att reparera helt trasiga förmål kräver mer arbete och är svårare. Beroende på vad är som skall repareras nyttjas separata hantverksfärdigheter: Bågtillverkare, Lädermakare, Rustningssmed, Timmerman och Vapensmed. Svårighetsnivån på reparationsslaget hämtas ur tabell R1-102.

Om slaget lyckas perfekt återställs Bryt till sitt ursprungliga värde. Ett lyckat slag ökar Bryt med lika många poäng som tärningsslagets effekt (dock minst ett). Man kan vid ett normalt lyckat slag aldrig höja Bryt till mer än det ursprungliga värdet minus ett (maxBryt–1). Detta för att simulera att lagade föremål aldrig blir lika starka som nytillverkade. Ett misslyckat reparationsslag medför ingen ökning av Bryt. Om slaget skulle fumlas sänks Bryt omedelbart till noll (0) och dessutom går det inte att försöka laga föremålet någon mer gång. Tiden för reparationsförsöket är en timme för varje poäng Bryt som vapnet förlorat från det ursprungliga värdet. Om reparationen var av ett helt trasigt metallföremål (med Bryt=0) dubblas tiden och svårigheten blir högre.

Räkna med att en hantverkare kan arbeta tio timmar per dygn med reparationen. Avrunda eventuella halva dagar upp till hela dagar. Priset för att anlita en hantverkare (med åtminstone 15 i färdighetschans) finns angiven på sidan 205. Krävs det nytt material blir man debiterad även för detta. Om hantverkaren misslyckas eller fumlas så är det sällsynt att man behöver betala för reparationsförsöket. Det är också fullt möjligt att skynda på processen – allt enligt frivilliga regeln för tidsåtgång på sidan 104.

Exempel:

Kharzim klan Ghor den Väldige har efter att ha fällt ett par tiraker fått bestående men på sin Krell-Kharz som fick sitt brytvärde sänkt från 18 till 15. Han vänder sig därför till en duktig dvärgsmed med 15 i Vapensmed. Processen är lättutförd (Ob2T6) och dvärgasmeden lyckas med en positiv effekt på åtta (+8), vilket skulle inneburit att Bryt ökades med +8 men eftersom yxan från början hade 18 i Bryt stannar värdet vid ett lägre än det ursprungliga värdet, det vill säga 17. Det tar 3 timmar att reparera och kostnaden debiteras för en hel dag (40/7=5 silver).

Reparation	Svårighet	Prismod
Bryt > 0	Ob2T6	×1
Metallföremål med Bryt = 0	Ob4T6	×2
Träförmål med Bryt = 0	Ob3T6	×1
Läder/textil med Bryt = 0	Ob2T6	×1
Misskött utrustning*	+Ob1T6	×1
Undermåliga verktyg**	+Ob1T6	×2

* Avser långvarigt slarv med enkelt rutinunderhåll.
** Om man saknar de verktyg som behövs för att laga föremålet.

Tabell R1-102: Reparation av Bryt.

Att slå sönder föremål

Reglerna för att slå sönder föremål är baserade på reglerna för brytvärde. Ända skillnaden är att skadeverkan reduceras med föremålets pansarvärde. Normalt behöver man använda någon form av tillhygge, men även naturliga vapen fungerar (exempelvis slag och spark). I tabell R1-103 finns ett antal typiska föremål angivna. Varje föremål har tre pansarvärden och ett brytvärde. Observera att man inte kan utföra 'kraftfulla anfall' mot föremål. Om ett naturligt vapen används (exempelvis slag eller spark) rekommenderas att man även använder den frivilliga regeln *Ont i handen*. Detta hindrar att exempelvis man lyckas slå sönder massiva stenväggar med handen om man bara håller på tillräckligt länge.

Förmål att slå sönder	Pansarvärde	Bryt
Glasruta	H3, K2, S3	1
Glasruta, blyinfattad	H4, K3, S4	3
Dörr, trä	H4, K4, S10	8
Dörr, metallskodd, trä	H10, K10, S20	10
Dörr, nitad metall	H16, K10, S20	20
Kista, trä	H0, K4, S10	8
Kista, metallskodd, trä	H8, K10, S20	10
Kista, nitad metall	H16, K10, S20	24
Kätting	H10, K8, S20	10
Tross	H2, K15, S15	10
Rep	H0, K10, S5	5
Stensarkofag	H18, K10, S20	10
Lucka, trä	H4, K4, S10	6
Lucka, metallskodd, trä	H10, K10, S20	12
Metallucka	H16, K10, S20	22
Vägg, träplankor	H2, K5, S10	10
Vägg, timmrad	H4, K8, S10	20
Vägg, murat i tegel	H9, K7, S14	12
Vägg, murad i sten	H16, K9, S18	18
Trädstam, mindre	H0, K8, S10	5
Trädstam, kraftig	H0, K8, S10	20
Galler, metall	H10, K8, S20	16
Galler, kraftig, metall	H14, K10, S20	18

Tabell R1-103: Att slå sönder föremål.

RUSTNINGSBESKRIVNINGAR

En rustning är ett skydd som skall skydda bäraren utan att hindra rörelser i allt för stor utsträckning. I detta avsnitt beskrivs de olika pansartyperna och vilka rustningsdelar som ofta tillverkas med varje pansartyp. I tabell R1-104 finns en utförlig lista med både vanliga förekommande rustningsdelar och på kompletta rustningar.

Vadderat tyg

Denna pansartyp består av tjockt och slitstarkt tyg, vanligen linne, stoppat med tagel, linblånor (en restprodukt av linberedning, det som blir kvar av linstjälkarna) eller lumptrasor.

Tyghuva: En mössa i tjockt vadderat tyg.
Ärmlös jacka: En bekväm väst i vadderat tyg.
Gambesson: En jacka i vadderat tyg.
Byxor: Ett par hyfsat bekväma byxor i vadderat tyg.

Päls

Päls kan fungera som pansar och kräver inte vaddering för att kunna bäras bekvämt, men kan vara varmt och svettigt om temperaturen är hög. Päls kan vanligen bäras utanpå andra rustningar utan några större problem.

Pälsmössa: En mössa av päls.
Ärmlös pälsjacka: En grovt ihopsytt päls som täcker kroppen.
Pälsjacka: En ihopsydd päls som täcker kroppen och armarna.
Pälsbyxor: Ett par sydda byxor av päls.

Mjukt läder

Mjukt läder är ett smidig pansarsort som inte hindrar bäraren. Läder kräver dessutom inte vaddering för att kunna bäras bekvämt.

Huva: En läderhuva med hakrem.
Ärmlös jacka: En läderväst, smidig och bekväm.
Jacka: En ärmlång kort jacka.
Byxor: Ett par läderbyxor.
Armbågsskydd: Ett par rejäla läderskydd som täcker undersidan och sidorna av armbågen.
Handskar: Ett par rejäla läderhandskar som täcker händerna och handlederna.
Knäskydd: Ett par rejäla läderskydd som täcker knät.
Stövlar: Ett par knähöga stövlar. Kragstövlar uppstår när man viker ner en överflödig bit stövel då man inte behöver stänkskydd.
Skor: Ett par kraftiga läderskor som täcker fötterna och fotvristerna.

Härdat läder

Läder som har kokats i vax eller olja blir betydligt hårdare än vanligt läder. Härdat läder kräver dock inte vaddering för att kunna bäras bekvämt.

Ribbhjälm: Hjälm av härdat läder med stomme av järn.
Ribbhjälm med ansiktsskydd: Hjälm av härdat läder med stomme av järn. Täcker även kinderna och näsryggen.
Halsskydd: En krage avsedd för att skydda hals och nacke.
Harnesk: En styv bröst-, buk- och ryggplåt. Lätt och smidig när den är gjord för bäraren.
Armskenor: Finns både för under- eller överarmen.
Benskenor: Finns både för låren och vaderna.

Ringläder

Ringläder består av mjukt läder med påsydda ganska stora järnringar (ungefär 3 cm i diameter). Anses vara en enklare variant av den betydligt dyrare ringbrynjan. Ringläder kräver inte vaddering för att kunna bäras bekvämt.

Harnesk: Ett buk- och bröstskydd.
Ringskjorta: Ett långt ringläderharnesk.
Armskydd: En armlängdslång löstagbar ärm, som kan sättas fast i ett harnesk.

Nitläder

Nitläder består av mjukt läder med en stor mängd metallnitar (mellan 1,5 och 4 cm i diameter). Anses jämte ringlädret vara en enkel variant av den betydligt dyrare ringbrynjan. Kräver inte vaddering för att bäras bekvämt.

Harnesk: Ett buk- och bröstskydd.
Nitskjorta: Ett förlängt nitläderharnesk.
Armskydd: En armlängdslång löstagbar ärm, som kan sättas fast i ett harnesk.
Byxor: Ett par ganska obekväma byxor.

Fjällpansar

Fjällpansar består av mjukt läder som förstärkts med fastnitade plåtbitar i jämna rader.

Krage: Ok med metallfjäll som skyddar hals, nacke och skuldror.
Harnesk: Torsoskydd som täcker buk och bröst samt rygg.
Kort fjällskjorta: Ett längre harnesk som täcker höfterna och överarmarna.
Lång fjällskjorta: Den längsta typen av harnesk – täcker hela armarna till och med handleden och når ned till låren. Är ganska obekväm för armarna, då fjällen medför minskad rörlighet.

Lamellpansar

Små metallplåtar som är hopsnörda med varandra. Kräver vaddering för att bäras bekvämt.

Harnesk: Ett torsoskydd som täcker hela vägen ner mot låren.
Armskydd: Skyddar överarmens utsida. Sätts ofta ihop med ett harnesk. Att låta skyddet nå vidare ned över armen är en praktisk omöjlighet, då rörligheten blir ytterst begränsad.

Ringbrynja

En mängd mindre järnringar (ungefär en cm i diameter) som är hoplänkade med varandra. I standardsättet att konstruera en ringbrynja så går varje ring genom fyra andra ringar. Man har ofta vaddering under, men det är inte tvunget. Vaddering gör det dock betydligt bekvämare att bära ringbrynja.

Vadderat tyg	Hugg	Kross	Stick	Täcker	Bryt	Vikt	Pris
Ärmlös jacka	2	3	1	4–5, 14–15	10	0,9 kg	18 silver
Gambesson	2	3	1	4–11, 14–18	10	1,8 kg	36 silver
Tygbyxor	2	3	1	16–24	10	1,5 kg	30 silver

Päls	Hugg	Kross	Stick	Täcker	Bryt	Vikt	Pris
Ärmlös pälsjacka	2	3	2	4–5, 14–20	13	2,7 kg	54 silver
Pälsjacka	2	3	2	4–11, 14–15	13	2,3 kg	45 silver
Pälsbyxor	2	3	2	16–24	13	2,3 kg	45 silver

Mjukt läder	Hugg	Kross	Stick	Täcker	Bryt	Vikt	Pris
Ärmlös jacka	3	4	3	4–5, 14–15	14	1,4 kg	36 silver
Jacka	3	4	3	4–11, 14–15	14	2,3 kg	60 silver
Armbågsskydd, par	3	4	3	8–9	14	0,3 kg	8 silver
Handskar, par	3	4	3	12–13	14	0,3 kg	8 silver
Byxor	3	4	3	16–24	14	2,3 kg	60 silver
Knäskydd, par	3	4	3	21–22	14	0,3 kg	8 silver
Stövlar, par	3	4	3	23–26	14	0,9 kg	24 silver
Skor, par	3	4	3	25–26	14	0,3 kg	8 silver

Härdat läder	Hugg	Kross	Stick	Täcker	Bryt	Vikt	Pris
Halsskydd	5	6	5	3	15	0,3 kg	12 silver
Harnesk	5	6	5	4–5, 14–15	15	2,7 kg	108 silver
Armskenor, par	5	6	5	6–7, 10–11	15	1,2 kg	48 silver
Benskenor, par	5	6	5	19–20, 23–24	15	3,0 kg	120 silver

Ringläder	Hugg	Kross	Stick	Täcker	Bryt	Vikt	Pris
Harnesk	7	5	4	4–5, 14–15	14	5,4 kg	180 silver
Ringskjorta	7	5	4	4–5, 14–18	14	7,2 kg	240 silver
Armskydd	7	5	4	6–11	14	3,6 kg	120 silver

Nitläder	Hugg	Kross	Stick	Täcker	Bryt	Vikt	Pris
Harnesk	7	5	4	4–5, 14–15	13	3,6 kg	144 silver
Nitskjorta	7	5	4	4–5, 14–18	13	4,8 kg	192 silver
Armskydd, par	7	5	4	6–11	13	2,4 kg	96 silver
Byxor	7	5	4	16–24	13	6,0 kg	240 silver

Fjällpansar	Hugg	Kross	Stick	Täcker	Bryt	Vikt	Pris
Krage *	10	8	6	3–5	15	1,7 kg	81 silver
Harnesk *	10	8	6	4–5, 14–15	15	5,0 kg	243 silver
Kort fjällskjorta *	10	8	6	4–7, 14–18	15	7,7 kg	378 silver
Lång fjällskjorta *	10	8	6	4–11, 14–18	15	9,9 kg	486 silver
* Vadderad.							

Lamellpansar	Hugg	Kross	Stick	Täcker	Bryt	Vikt	Pris
Harnesk *	10	6	8	4–5, 14–18	16	6,0 kg	384 silver
Armskydd, par *	10	6	8	6–7	16	1,0 kg	64 silver
* Vadderad.							

Ringbrynja	Hugg	Kross	Stick	Täcker	Bryt	Vikt	Pris
Skjorta *	12	4	5	4–7, 14–18	17	7,4 kg	588 silver
Hauberk *	12	4	5	4–11, 14–20	17	12,6 kg	1008 silver
Lösa ärmar, par *	12	4	5	6–11	17	3,2 kg	252 silver
Handskar, par *	12	4	5	12–13	17	1,1 kg	84 silver
Hosor *	12	4	5	19–26	17	7,4 kg	588 silver
* Vadderad.							

Tunnplåt	Hugg	Kross	Stick	Täcker	Bryt	Vikt	Pris
Paradrustning *,**	9	8	8	4–11, 14–26	16	18,4 kg	1984 silver
Armskenor, par *	9	8	8	6–7, 10–11	16	2,3 kg	248 silver
Handskar, par *	9	8	8	12–13	16	1,2 kg	124 silver
Benskenor, par *	9	8	8	19–20, 23–24	16	5,8 kg	620 silver
Skor, par *	9	8	8	25–26	16	1,2 kg	124 silver

* Vadderad.
** Avser komplett paradrustning helt utan utsmyckning – sådan utsmyckning kan i extrema fall göra rustning flera gånger dyrare.

Plåtpansar	Hugg	Kross	Stick	Täcker	Bryt	Vikt	Pris
Halsskydd *	15	12	15	3	20	0,7 kg	82 silver
Harnesk *	15	12	15	4–5, 14–15	20	6,3 kg	738 silver
Helrustning *	15	12	15	4–11, 14–26	20	22,4 kg	2624 silver
Armrör, par *	15	12	15	6–11	20	4,2 kg	492 silver
Armbågsskydd, par *	15	12	15	8–9	20	1,4 kg	164 silver
Benrör, par *	15	12	15	19–24	20	8,4 kg	984 silver
Knäskydd, par *	15	12	15	21–22	20	1,4 kg	164 silver
Armskenor, par	13	9	14	6–7, 10–11	20	2,4 kg	320 silver
Benskenor, par	13	9	14	19–20, 23–24	20	6,0 kg	800 silver

* Vadderad.

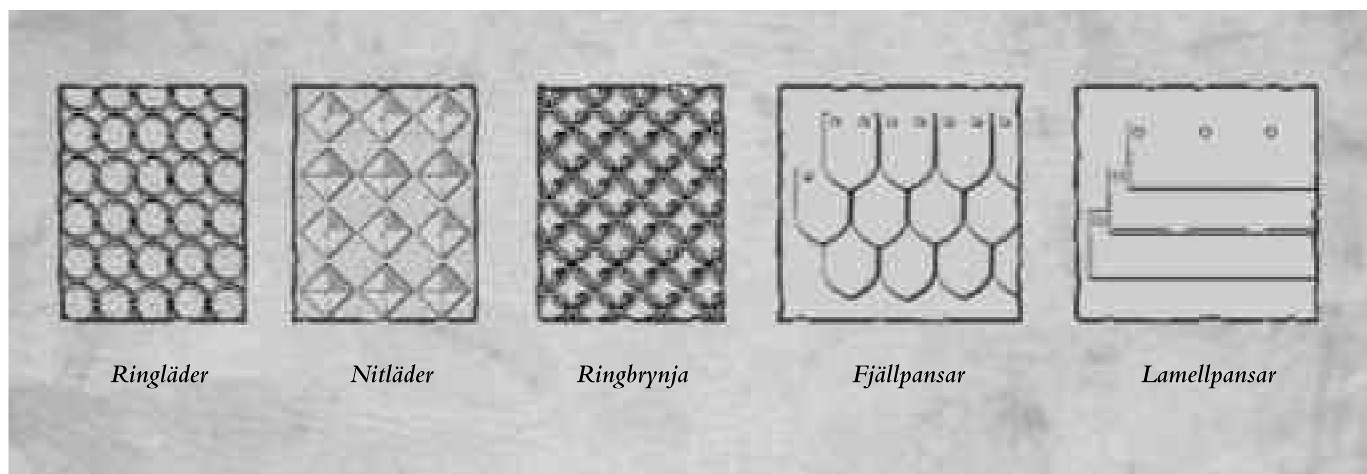
Tjockplåt	Hugg	Kross	Stick	Täcker	Bryt	Vikt	Pris
Tornerrustning *	28	21	29	4–11, 14–26	24	43,2 kg	4224 silver

* Vadderad.

Hjälmar	Hugg	Kross	Stick	Täcker	Bryt	Material	Vikt	Pris
Tyghuva	2	3	1	2	10	Tyg	0,2 kg	4 silver
Pälsmössa	2	3	2	2	13	Päls	0,3 kg	6 silver
Läderhuva	3	4	3	2	14	Mjukt läder	0,3 kg	8 silver
Ribbhjälm	5	6	5	2	15	Härd. läder	0,6 kg	24 silver
Ribbhjälm med ansiktsskydd	5	6	5	1–2	15	Härd. läder	0,9 kg	36 silver
Ringbrynjehuva *	12	4	5	2–3	17	Ringbrynja	1,6 kg	126 silver
Öppen hjälm *	15	12	15	2	20	Plåt	1,4 kg	164 silver
Öppen hjälm med ansiktsskydd *	15	12	15	1–2	20	Plåt	2,1 kg	246 silver
Öppen hjälm med nackskydd *	15	12	15	2–3	20	Plåt	2,1 kg	246 silver
Visirhjälm *	15	12	15	1–2	20	Plåt	2,1 kg	246 silver
Visirhjälm med nackskydd *	15	12	15	1–3	20	Plåt	2,8 kg	328 silver
Tunnhjälm *	28	21	29	1–3	24	Tjockplåt	5,4 kg	528 silver
Tornerhjälm *	41	30	43	1–3	26	Tj.plåt+plåt	7,8 kg	848 silver

* Vadderad.

Tabell R1-104: Olika typer av rustningar och rustningsdelar (konstruerade av olika typer av pansarsorter).



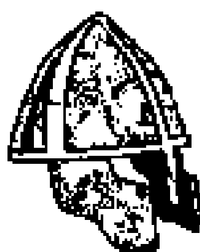
Huva: En huva som även skyddar halsen.
Skjorta: En brynja som täcker från överarmen till halva låren. Ett ringbrynjeskjorta är ganska smidig att bära och agera i.
Hauberk: En lång brynjeskjorta, vanligen med halvlång ärm.
Lösa ärmar: Täcker under- och överarmen samt armbågen.
Handskar: Täcker händerna och handlederna.
Hosor: Ett par ringbrynjebyxor som även täcker fötterna med en sula under.

Plåt

Vanligen järnplåt men i vissa fall brons (i primitiva kulturer) eller mässing (paradrustning). Tunnplåt är något tunnare än vanlig plåt, dels för att det är lättare att bearbeta och dels för att materialkostnaden är lägre. Tjockplåt består, som namnet antyder, tjockare plåt – men det är nästan bara tornerrustningen som görs i tjockplåt, bortsett från vissa hjälmtyper. Det är mycket vanligt att man har vaddering under. Rustningsdelar tillverkade i plåt har antingen ringbrynja eller lamellpansar i gliporna. Det går att ha en ringbrynja under de flesta helrustningar eller harnesk.

Öppen hjälm: Även kallad potthjälm, som täcker den övre delen av skallen.
Öppen hjälm med nackskydd: Som en öppen hjälm men med förlängning ned över nacken.
Öppen hjälm med ansiktsskydd: Som en öppen hjälm men med ett ögon- och nässkydd av metall.
Visirhjälm: En sluten hjälm med ett uppfällbart visir.
Visirhjälm med nackskydd: En sluten hjälm med ett uppfällbart visir som har plåtar för nacken.
Tunnhjälm: En tunnformad hjälm med enbart ögonspringor. Sitter ganska tätt åt huvudet och kräver och har mycket vaddering för att vara säker.
Tornerhjälm: En stor hjälm med enbart en ögonspringa som är fastspänd i harnesket. Mycket otymplig och används enbart vid torneringar i samband med en tornerrustning.
Helrustning: En komplett rustning av plåt (täcker allt utom huvudet och händerna).
Tornerrustning: Som helrustning men har tjockare plåt och används enbart i torneringar.
Paradrustning: Som helrustning men med mycket rikare utsmyckning. Ofta tillverkade i tunnare plåt (ibland mässing). Paradrustningen används bara i rent uppvisningssyfte. Observera att priset för paradrustningen i listan avser en rustning helt utan utsmyckning.
Harnesk: Bestående av bröst-, rygg- och bukplåt med plåtar som även täcker skuldror.
Halsskydd: Ett metallband som skydd runt halsen.
Armskenor: Ett par för varje arm. Finns i varianter både för under- och överarmen.
Armrör: Ett par rör av plåt som är ledade vid armbågen.
Armbågsskydd: Ett par skydd som täcker undersidan och sidorna av armbågen.
Handskar: Plåthandskar som når upp en bit över handleden.
Benskenor: Ett par för varje ben. Finns i varianter för både lår- och vader.
Benrör: Ett par rör av plåt som är ledade vid knäleden.
Knäskydd: Täcker knäskålen och sidorna av knäet.
Skor: En slags damask av plåt som täcker hela övre delen av foten. Man bär ofta en vanlig sko under.

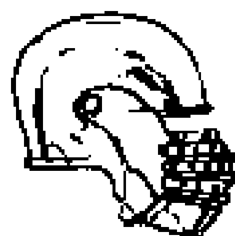
Ribbhjälm


Ribbhjälm med ansiktsskydd

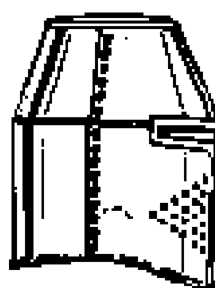
Öppen hjälm

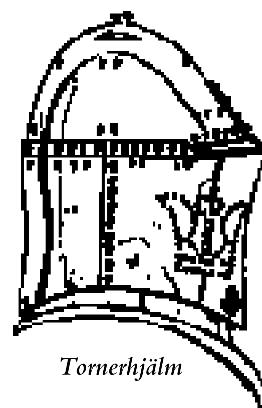
Öppen hjälm med ansiktsskydd

Öppen hjälm med nackskydd


Visirhjälm

Visirhjälm med nackskydd


Tunnhjälm


Tornerhjälm

KAPITEL NIO

ÄGODELAR

Krämaren Radoreban granskade det främmande myntet kritiskt med vänster öga stängt och med det högra kraftigt uppspärrat. Det såg ut att vara av guld, men formen var fyrkantig och myntet hade ett hål i mitten. Dessutom fanns ingen text som angav valören, endast en bild av ett lejon med uppspärrat gap på ena sidan och en otydlig bild av kejsar Drarago på den andra. Att det var Drarago syntes tydligt på den kraftiga näsan och den höga pannan, men myntet torde då vara flera hundra år gammalt.

Radoreban tittade lömskt på den unga äventyrare som traskat in i hans vapenhandel. Det var en pojkspoling som trodde sig vara krigare men som fortfarande hade fjun på överläppen. Han hade ivrigt pekat på ett magnifikt bredsvärd som var upphängt bakom disken. Radoreban tog myntet försiktigt mellan tänderna och bet till. Inte allt för hårt dock, ty en gång hade två tänder spruckit för ett förfalskat silvermynts skull. Det smakar som guld, tänkte han, och det känns som guld. ”Tyvärr, ärade kund, men ditt mynt räcker inte till det bredsvärdet, men jag kanske kan intressera dig för ett ypperligt kortsvärd smitt av självaste mäster Skalin.” Pojken såg lite snopen ut men fick hålla i kortsvärdet. ”Lägg märke till de vackra dekorationerna längs bladet”. Svärdet hade något som liknade grova repor inristade längs med klingan. ”Otroligt”, sa pojken, betalade med sitt mynt och gick strålande glad ut ur butiken.

Radoreban darrade lite av upphetsning. Det var inget vanligt guldmynt han hade fått tag i, utan ett mycket sällsynt sådant som en samlare säkert skulle betala mycket för. Dessutom var kortsvärdet smitt av Skalin när denne var en ung lärling för mer en fyrtio år sedan, och ingen tidigare hade velat köpa svärdet.

UTRUSTNING

Rollpersonens behov av utrustning är ofta ganska stort. För att tillgodose detta behov finns utförliga prislistor i detta avsnitt. I prislistorna finns exempelvis sådana saker som utrustning, husdjur, kläder och vapen. Varje typ har sin egen tabell för att det skall vara lätt att hitta. Observera att vissa tabeller är sorterade i bokstavsordning, medan andra är sorterade efter typ. Observera vidare att tabellerna inte är numrerade.

Betalningsmedel

De flesta riken (i synnerhet Jargien, Consaber, Thalamur, Cirefaliska samväldet samt Västlanden) och faktiskt många städer präglar egna mynt som betalningsmedel inom de egna gränserna. I praktiken sprids dessa mynt ibland långt utanför gränserna och dess värde beror då mer på metallen i myntet än vad som står präglat på dem. Mynt är relativt enkla att göra och likaså förfalskningar. Det finns ofta speciella mynthandlare som kan värdera, köpa eller sälja främmande mynt till en smärre kostnad. Genom att väga mynten, känna på dess tuggmotstånd och se på själva metallglansen kan en skicklig mynthandlare avgöra om myntet är falskt eller ej.

På landsbygden förekommer dock byteshandel till stor del då myntväsendet inte är lika nödvändigt där. Det är likaså mycket svårt att på landsbygden och i vissa riken få fram mynt i rikliga mängder på kort tid. Det är då ofta vanligt att betalningen görs upp i efterhand då köparen fått mer kontanter. Observera dock att det bara är betrodda personer som kan få tid på sig att skaffa fram pengar i efterskott. Mer information om betalningsmedel och byteshandel finns på sidan 206.

Prisjämförelser

För att få ett hum om hur mycket pengar är värda i Mundana kan man göra ett antal jämförelser.

Den vanligaste valutan är silvermyntet, som ofta väger 1,9 g och i reglerna refereras till som 'ett silver'. En normalgod soldat tjänar ungefär 80 silver i månaden. En underofficer tjänar ofta det dubbla, medan en officer ofta tjänar fyra gånger så mycket som en soldat, det vill säga 240 silver. En borgmästare eller rådman kan i vissa fall ha mer än 500 silver per månad medan en jordägande adelsman kan ta in mycket mer i skatter, sålda rätter och avkastning från jordbruket. Sämst betalt har förmodligen drängar, pigor och grovarbetare. Dessa har sällan mer än 40–50 silver i månaden.

Det är dyrt att leva i Mundana. Den enklaste formen av leverne, där arbetsgivaren står för login (vanligtvis en drängstuga eller ett logement) går lös på 15–30 silver. Om man inte vill gå ständigt hungrig eller slåss mot lössen och sjukdomarna i logementen kan man nå normal levnadsstandard genom att lägga ut cirka 80 silver för ett eget rum, bra mat och öl.

TILLGÅNG & EFTERFRÅGAN

De två viktigaste faktorerna för att bestämma ett pris på en vara är materialkostnaden och den arbetstid som måste läggas ner för att tillverka varan. Dessa faktorer är redan inräknade i de priser som angivits i utrustningslistorna. Det finns även andra faktorer som också kan göra så att en varas pris fluktuerar kraftigt. Exempelvis så påverkar den lokala efterfrågan och utbudet varans pris kraftigt. Andra faktorer är om varorna har speciella restriktioner – exempelvis om de är förbjudna eller ransonerade.

Efterfrågan och utbud

Om det finns ett överskott av varor som ingen vill köpa så tenderar priset att sjunka tills tillräckligt många köpare anser priset vara rätt. På motsvarande sätt tenderar priset att stiga om det finns brist på varor i förhållande till efterfrågan. Det är exempelvis inte speciellt troligt att man får speciellt mycket om man vill sälja tre storsvärd i en liten by där det varken finns behov för svärden eller där byinnevånarna har några större mängder mynt. Priset i detta fall kanske bara blir en tiondel av de normala – någon i byn kanske har lite pengar över och tror sig kunna sälja svärden då han skall till staden nästa gång.

Rollpersoner kan dock tjäna rikligt med pengar om de har varor som det är litet utbud på men stor efterfrågan. Exakt vilka varor det rör sig om är upp till spelledaren men en by som är hårt ansatt av rövarband kan mycket väl tänka sig att betala stora summor (om än i byteshandel) för att få tag på vapen. Det skall dock sägas att utbudet ofta regleras automatiskt för att passa efterfrågan. Detta kan ske genom prisdumpningar för att bli av med överskottet eller genom att helt enkelt exportera varorna till en annan ort med större efterfrågan.

I tabell R1-105 finns en sammanfattning av de multiplar som kan användas för att förändra priset beroende på speciella förhållanden på marknaden. Det är naturligtvis alltid spelledaren som bestämmer vad som skall gälla.

Reglerna om efterfrågan och utbud är speciellt viktiga att använda då rollpersonerna kommit över stora mängder byte som de vill avyttra. Om de inte tar sig till en större stad så kan det vara svårt att få ut varornas verkliga värde. Färdigheten Handel kan användas för att finna lämpliga köpare men spelledaren måste gå efter logiken i dessa fall. På landsbygden eller i vildmarken kan det bli ytterst svårt att bli av med varor. Ett lyckat slag mot färdigheten kan dock ge spelaren insikt i den närmaste och bästa handelsplatsen eller köpare som han känner till.

För mer regler för tillgång och efterfrågan samt avancerade regler för handel i större skala rekommenderas bakgrundsmodulen '*Sjöfarare & Pirater*'.

Efterfrågan & utbud *	**Prisökning**
I princip ingen efterfrågan	/ 10
Efterfrågan mycket mindre än utbudet	/ 4
Efterfrågan mindre än utbudet	/ 2
Efterfrågan ungefär lika stor som utbudet	× 1
Efterfrågan större än utbudet	× 2
Efterfrågan mycket större än utbudet	× 3

* Utbudet mäts i relation till hur stor efterfrågan är. Det är upp till spelledaren att bedöma från fall till fall exakt hur marknaden ser ut.

Tabell R1-105: Prisförändring beroende på efterfrågan och utbud.

Prisvariationer för köpegods

Prisvariationer kan också uppkomma om det kostar extra att få fram varorna till det ställe där de skall försäljas. Typiska exempel på sådana prisökningar är då varor importeras från andra länder. Kostnaderna för frakten måste i dessa fall läggas på varans pris för att handelsmannen skall tycka att det är någon idé att överhuvudtaget handla med varorna.

Andra faktorer som kan påverka priset för köpegods är om den efterfrågade varan är olaglig, ransonerad eller begagnad. I tabell R1-106 sammanfattas modifikationerna för köpegods.

Köpegods	**Prisökning ***
Begagnad vara	/ 2
Importvara från närbelägen ort **	× 2
Importvara från avlägsen ort **	× 4
Ransonerad vara	× 2
Olaglig vara	× 2
Smuggelgods ***	× 2

* Multiplarna är kumulativa – det vill säga flera multiplar kan multipliceras ihop.
** Dessa multiplar används om varan inte tillverkas på den plats där den skall köpas.
*** Smuggelgods är nästan alltid olagliga och importvaror (vilket ger tre multiplar ×2, det vill säga totalt ×8).

Tabell R1-106: Prisförändring beroende på olika situationer vid köp.

Prisvariationer vid försäljning

På samma sätt som priset kan variera vid köp så kan priset även variera vid försäljning. De faktorer som påverkar om man vill sälja en vara kan vara om varan är stulen, olaglig, begagnad eller ransonerad. I tabell R1-107 sammanfattas modifikationerna för säljegods. Självklart kan andra modifikationer förekomma men dessa bör ge spelledaren en insikt hur prissättningen kan vara. Riktigt eftertraktade varor betalar sig bra, stulna eller ej.

Speciellt viktigt är det att använda dessa regler då rollpersonerna kommit över byte på mer eller mindre ärligt sätt, som de sedan försöker avyttra.

Säljegods	**Prisökning ***
Stulen vara **	/ 10
Olaglig vara **	/ 2
Begagnad vara	/ 2
Ransonerad vara	× 2

* Multiplarna är kumulativa – det vill säga flera multiplar kan multipliceras ihop.
** Dessa multiplar används bara om rollpersonen hittar en person som är villig att ta risken att köpa – exempelvis en hälare.

Tabell R1-107: Prisförändring vid försäljning

MÅTT & ENHETER

De mått och enheter som används för att beskriva längd, yta, vikt och volym i reglerna är moderna SI-enheter. Dessa enheter är lätta att förstå för en modern människa, men naturligtvis förekommer de inte i Mundana utan bara som speltekniska värden. De enheter som används i Mundana bygger på gamla traditioner och kan därför variera något från plats till plats. I avlägsna delar av Mundana används ofta helt andra enheter.

Måttstocken

Den exakta måttstocken är till för de som vill ha precisa mått, som till exempel dvärgar, snikna handelsmän, matematiker och trollkarlar – samt spelare som är extremt petiga. I tabell R1-108 sammanfattas de olika enheterna.

Längd mäts med grundenheten tum. En tum i Mundana motsvarar drygt 2,5 centimeter. Det går tolv tum på en fot och två fot på en aln. En fjärdingsväg är 2672 meter och det går fyra fjärdingsvägar på en mil. I civiliserade områden brukar det finnas minst en gästgivaregård per mil. Om vägen är i gott skick hinner man 16 fjärdingsvägar på en dagsmarsch eller drygt fyra och en kvarts mil per 12 timmars marsch. Fot brukar ibland förkortas med en enkelapostrof (') och tum förkortas med en dubbelapostrof (").

Viktens grundenhet är pund. Ibland används även enheten skålpund, vilken är densamma. Ett pund motsvarar 454 gram. Det går 32 lod på ett pund. Det går 20 pund på en lispund och 100 pund på en centner. Ett pund förkortas 'lb' från ordet 'libra' vilket betyder våg på jargiska. Valutaenheten 'pund' används på vissa håll i Mundana och var från början värdet av ett pund silver.

Ett stop används som grundenhet för volym. Ett kvarter är en fjärdedels stop och en jungfru en sextondels stop. Det går två kannor på ett stop. En tunna motsvarar 48 kannor eller 96 stop.

Yta mäts som regel med enheterna tunnland och mark.

Storhet	Mäts i enheten
Längd	tum, fot, aln, fjärdingsväg, dagsmarscher.
Yta	tunnland, mark.
Vikt	lod, pund, lispund, centner.
Volym	jungfru, kvarter, sejdel, stop, kanna, tunna.

Längd	Förhållande
Tum (")	1 tum = 2,54 cm.
Fot (')	1 fot = 12 tum = 30,48 cm.
Aln	1 aln = 2 fot = 24 tum = 60,96 cm.
Fjärdingsväg	1 fjärdingsväg = 6000 fot = 2672 meter.
Mil	1 mil = 4 fjärdingsvägar = 10688 meter.
Dagsmarsch	1 dagsmarsch = 16 fjärdingsvägar = 42,8 km.

Vikt	Förhållande
Lod	1 lod = 14,19 g.
Pund*	1 pund = 32 lod = 0,454 kg.
Lispund	1 lispund = 20 pund = 9,08 kg.
Centner	1 centner = 100 pund = 45,4 kg.

* I Jargien kallas denna viktenhet även Libra, därav förkortningen lb. På många andra håll kallas den även skålpund.

Volym	Symbol	Förhållande
Jungfru		1 jungfru = 8,18 centiliter.
Kvarter		1 kvarter = 4 jungfrur = 3,28 deciliter.
Sejdel		1 sejdel = 2 kvarter = 6,56 deciliter.
Stop		1 stop = 4 kvarter = 1,31 liter.
Kanna		1 kanna = 2 stop = 2,62 liter.
Tunna		1 tunna = 48 kannor = 125,6 liter.

Yta	Förhållande
Tunnland	1 tunnland = 1/2 hektar.
Mark	1 mark = 8 tunnland = 4 hektar.

Tabell R1-108: Mått och enheter.

Tid

Tid är mycket svårt att mäta. Det går till viss del att göra på magisk väg och det talas även att cirefalierna och sabrierna forskar på mekaniska tidsmätare som är mer exakta än de nuvarande timglasen. För den vanlige människan på Mundana så är dock kunskaperna om tiden och dess mätningar ytterst begränsade.

En dag delas inte in i timmar utan i vakter. En vakt är fyra timmar lång, och det går sex vakter på ett dygn. Dessutom går det åtta glas på en vakt, där varje glas är en halvtimme. Termen glas kommer av timglaset som vrids ett helt varv på en timme. Från det att man har vänt glaset tills det att det har runnit ut har det gått en halv timme. Att slå glas görs genom att slå antalet glas i vakten på en klocka. Glasen paras, så slår man fem glas låter det "dong-dong dong-dong dong".

Vakterna har olika namn. Se tabell R1-109 för en sammanfattning av de olika vakterna.

Minuter och sekunder används inte annat än av astrologer, matematiker och vissa navigatörer.

Vakternas namn	Vaktens tid*
Första vakten	kl. 20–24
Hundvakten	kl. 00–04
Dagvakten	kl. 04–08
Förmiddagsvakten	kl. 08–12
Middagsvakten	kl. 12–16
Eftermiddagsvakten**	kl. 16–20

* Detta är ungefärlig tid, utgående från att solen går ner klockan 8 på kvällen.
** Eftermiddagsvakten brukar ibland delas in i första och andra plattvakten, som inträffar 16–18 respektive 18–20.

Tabell R1-109: De olika vakterna och deras namn.

LÖNER FÖR ANSTÄLLDA

På denna sida tas det upp ett antal olika yrken och typiska löner för dessa. Om det är brist på arbetskraft så bör man använda reglerna om tillgång och efterfrågan för att variera vilken lön som är aktuell. Att anställa någon är inte bara frågan om att vara villig att betala ett visst pris. Spelledaren bör se till att det blir ett litet miniäventyr i sig att hitta någon som är villig att utföra rollpersonens uppgifter. Dessutom vet man ju aldrig hur pålitlig en anställd kan vara...

Levnadsstandard	per månad	per vecka
Låg	30 silver	7,5 silver
Normal	60 silver	15 silver
Hög	180 silver	45 silver
Mycket hög	300 silver	75 silver
Lyxliv	600 silver	150 silver

Anställda	per månad	per vecka
Herde	24 silver	6 silver
Daglönare	32 silver	8 silver
Bärare	40 silver	10 silver
Boskapsdrivare	40 silver	10 silver
Gycklare	40 silver	10 silver
Skogshuggare	48 silver	12 silver
Jägare	60 silver	15 silver
Sjöman	60 silver	15 silver
Flottist	80 silver	20 silver
Soldat	80 silver	20 silver
Livvakt	160 silver	40 silver
Skrivare	160 silver	40 silver
Stigfinnare	120 silver	30 silver
Veteran	160 silver	40 silver
Forskare	240 silver	60 silver
Bokhållare	240 silver	60 silver
Vapenmästare	240 silver	60 silver

Hantverkare	per månad	per vecka
Bagare	80 silver	20 silver
Bläckmakare	80 silver	20 silver
Bokbindare	120 silver	30 silver
Bryggare	120 silver	30 silver
Brännare	120 silver	30 silver
Byggare	200 silver	50 silver
Bågtillverkare	120 silver	30 silver
Båtbyggare	160 silver	40 silver
Färgare	80 silver	20 silver
Garvare	80 silver	20 silver
Gjutare	160 silver	40 silver
Glasblåsare	200 silver	50 silver
Gobelängvävare	120 silver	30 silver
Graverare	160 silver	40 silver
Grovsmed	120 silver	30 silver
Guldsmed	200 silver	50 silver
Hovslagare	80 silver	20 silver
Instrumentbyggare	120 silver	30 silver
Juvelerare	200 silver	50 silver
Kalligraf	160 silver	40 silver
Kistmakare	80 silver	20 silver
Korgflätare	80 silver	20 silver
Krukmakare	80 silver	20 silver

Hantverkare	per månad	per vecka
Körsnär	160 silver	40 silver
Lagkunnig	160 silver	40 silver
Lampmakare	120 silver	30 silver
Ljusstöpare	80 silver	20 silver
Låssmed	160 silver	40 silver
Lädermakare	80 silver	20 silver
Mattknytare	80 silver	20 silver
Mjölnare	80 silver	20 silver
Murare	80 silver	20 silver
Myntslagare	200 silver	50 silver
Målare	80 silver	20 silver
Nätknytare	80 silver	20 silver
Pergamentmakare	120 silver	30 silver
Piltillverkare	80 silver	20 silver
Repslagare	80 silver	20 silver
Rustningssmed	160 silver	40 silver
Sadelmakare	120 silver	30 silver
Segelmakare	120 silver	30 silver
Skeppsbyggare	200 silver	50 silver
Skomakare	80 silver	20 silver
Skräddare	120 silver	30 silver
Skulptör	80 silver	20 silver
Slaktare	120 silver	30 silver
Snickare	120 silver	30 silver
Spegelmakare	160 silver	40 silver
Stenhuggare	80 silver	20 silver
Timmerman	80 silver	20 silver
Träsnidare	120 silver	30 silver
Tunnbindare	80 silver	20 silver
Vagnbyggare	120 silver	30 silver
Vapensmed	160 silver	40 silver
Vinjäsare	120 silver	30 silver
Vävare	80 silver	20 silver

Anställda på uppdrag	pris/uppdrag*
Gladiator, per strid	100 silver
Gycklare, underhållning en kväll	8 silver
Helare, per påbörjat dygn	12 silver
Kirurg, per operation	24 silver
Kunskapare, per dag	25 silver
Lärd, per timmes rådgivning	5 silver
Lönnmördare, per uppdrag	500 silver
Prisjägare, per uppdrag	100 silver
Sagoberättare, per kväll	10 silver
Skrivare, per sida (exkl. material)	5 silver
Tjuv, per uppdrag	50 silver
Trubadur, per framträdande	1 silver
Vägvisare, per mil	2 silver

* Spelledaren har alltid sista ordet om arvode och tillgänglighet.

PENGAR & MYNT

De flesta länder har inhemska mynt som alltid går att använda som betalningsmedel, men i många fall godtages dessutom utländska guld och silvermynt – eventuellt kan dessa utländska mynt värderas något lägre. Det viktiga är hur mycket ädelmetall myntet innehåller. Ett pund guld lika mycket värt som 20 pund silver. Detta förhållande kan dock variera om den lokala tillgången på någon av metallerna är onormalt hög alternativt låg.

Mynt	Ursprung	Metall	Silver
Guldlibra	Jargien, Drunok	22,7 g guld	240
Solida	Jargien, Drunok	1,9 g guld	20
Denar	Jargien, Drunok	1,9 g silver	1
Cupra	Jargien, Drunok	0,7 g koppar	1/10
Guldmark	Asharien, Soldarn	15 g guld	160
Gulden	Asharien, Soldarn	11 g silver	6
Silverdaler	Asharien, Soldarn	1,9 g silver	1
Koppar	Asharien, Soldarn	0,7 g koppar	1/10
Thaler	Västmark	1,9 g silver	1
Guldkrona	Dvärgamynt	34 g guld	360
Silverlod	Dvärgamynt	14 g silver	7,5
Dukat	Cirefaliskt mynt	15,1 g guld	160
Florin	Cirefaliskt mynt	11,4 g silver	6
Dinar	Cirefaliskt mynt	1,9 g silver	1
Skilling	Adasiermynt *	1,1 g guld	12
Penning	Adasiermynt *	1,9 g silver	1
Drakma	Stora arkipelagen	1,9 g silver	1
Gulddirham	Mûhad, Momolan	6 g guld	66
Silverdirham	Mûhad, Momolan	3,8 g silver	2
Koppardirham	Mûhad, Momolan	0,4 g koppar	2/33
Narin	Kamor *	18,9 g silver	10
Olom	Kamor *	1,9 g silver	1
Sunuvai	Alver	10 g siluna	2
Järnstång	Alver i Alarinn	10 g järn	1/2
Khali	Thalamur	1,4 g guld	15
Sekha	Thalamur	1,4 g silver	3/4
Remerier	Consaber	24 g guld	252
Nakon	Consaber	1,1 g guld	12
Cador	Consaber	7,6 g silver	4
Silver	Consaber	1,9 g silver	1
Kvarting	Consaber	0,5 g silver	1/4
Kulg	Tirakiskt mynt	15,1 g guld	160
Drock	Tirakiskt mynt	11,4 g silver	6
Trugg	Tirakiskt mynt	1,9 g silver	1
Bakla	Tirakiskt mynt	454 g brons	68
Corona	Ebhronitiskt mynt	9,5 g guld	100
Sikel	Ebhronitiskt mynt	1,9 g silver	1
Nebul	Ebhronitiskt mynt	1,7 g koppar	1/4
Hirta-jen	Aunuriskt mynt	10,0 g guld	100
Hirta	Aunuriskt mynt	1,8 g guld	20
Avric	Aunuriskt mynt	9 g silver	10
Gormec	Aunuriskt mynt	6 g silver	5
Arita	Aunuriskt mynt	1,5 g silver	1
Chraz	Aunrisktt mynt	1,0 g koppar	1/10
Itaei	Tarhaiskt mynt	16,6 g guld	180
Himan	Tarhaiskt mynt	1,1 g silver	0,5
Jakauv	Taupiskt mynt *	21 g guld	200

* Inga mynt präglas, alla mynt som är i omlopp härstammar från ett forntida rike.

Tabell R1-110: Sammanställning över vanliga och ovanliga mynt.

Det vanliga silvermyntet

Den jargiska silverdenaren är ett slags standardmynt som accepteras över stora delar av världen. Det är ett litet silvermynt innehållande ungefär 1,9 gram (en tvåhundrafyrtiondels pund) silver uppblandat med mindre ädla metaller, så att de normala silvermynten brukar vara omkring en halv tum i diameter, beroende på silvrets renhet och myntets tjocklek. Ju renare silver, desto mindre mynt. Denaren förkortas 'd' i det jargiska kejsardömet. I Eons regler används dock beteckning 'silver' för att beskriva alla olika silvermynt med samma vikt som den jargiska denaren.

Det finns en lång rad mynt från andra länder som har samma vikt och som kan användas istället för denaren, exempelvis den ashariska och soldiska silverdalern, den västmarkiska thalern, den meloriska dinaren, den kamorianska olomen, den sabriska silvern, drakman från övärlden och det tirakiska truggmyntet från Takalorr.

Guldmynt

Observera att det inte finns något standardmynt bland guldmynten. En jargisk solida motsvarar exempelvis 20 denarer, medan det går 12 silver på en sabrisk nakon. I Asharien och Soldarn går det hela 160 silverdaler på en guldmark. Rent viktmässigt är guld värt 20 gånger så mycker som silver. Detta förhållande kan dock variera om den lokala tillgången på någon av metallerna är onormalt hög alternativt låg.

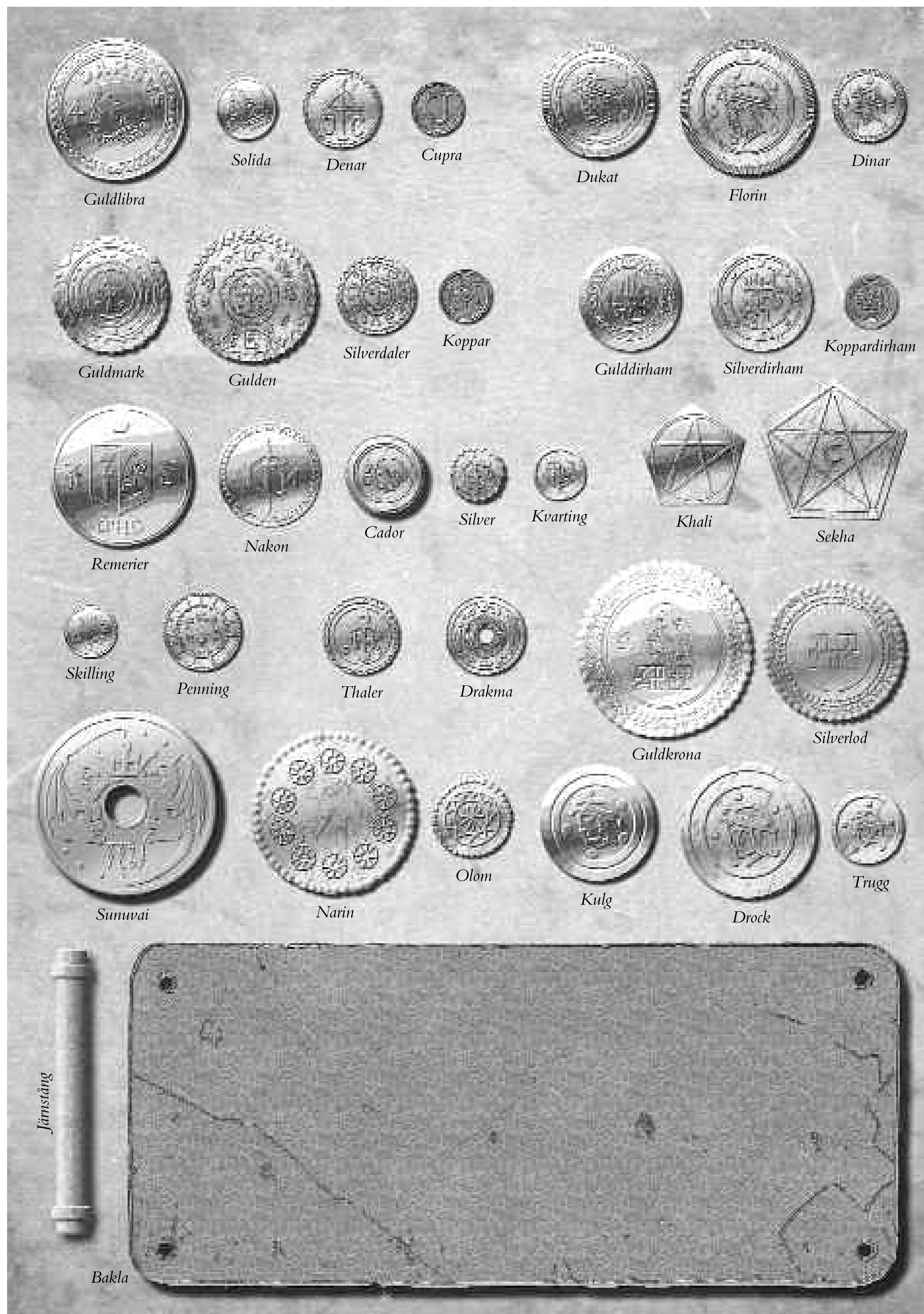
Vanliga mynt i mundana

I tabell R1-110 ges en sammanfattning av de vanligaste myntslagen som förekommer i Mundana. I tabellen anges vilken metall myntet är tillverkat i och hur mycket det väger. Det finns också en kolumn som visar dess värde i silvermynt (denna kolumn har rubriken 'Silver').

Räkneenheter

I många länder används diverse olika ekonomiska räkneenheter för pengar som inte har någon direkt motsvarighet bland mynten. Vanligen rör det sig om viktenheter som avser en viss mängd silver. Det bästa exemplet på denna enhet är 'pundet' som motsvarar värdet av ett pund silver (motsvarar 240 silvermynt). I det jargiska kejsardömet kallas dock enheten libra och förkortas 'lb' och anges med symbolen '£'.

Det finns också en del ekonomiska räkneenheter som inte bygger på silvervikt. Den viktigaste bland dessa är enheten 'mark' som motsvarar 160 silver. Enheten är vanligast i Consaber och anses vara det nominella värdet av 8 tunnland jordbruksmark (dock är det nästan alltid många gånger dyrare att köpa jordbruksland).


Guldlibra
Solida
Denar
Cupra
Dukat
Florin
Dinar
Guldmark
Gulden
Silverdaler
Koppar
Gulddirham
Silverdirham
Koppardirham
Remerier
Nakon
Cador
Silver
Kvarting
Khali
Sekha
Skilling
Penning
Thaler
Drakma
Guldkrona
Silverlod
Sunuvai
Narin
Olom
Kulg
Drock
Trugg
Järnstång
Bakla

Byteshandel

I primitiva kulturer är byteshandel det vanligaste sättet att handla. Detta betyder att om man har ett ovanligt föremål (exempelvis ett svärd) kan man byta till sig mycket stora mängder av vanligare saker (exempelvis spädgrisar). Det man får över kan man byta bort mot något annat. Nackdelen med byteshandel är att båda parter måste vara intresserade av varandras varor.

Ädelmetall

Näst efter mynt och värdepapper är ädla metaller det enklaste betalningssättet. Många bär smycken som vid behov kan användas som betalningsmedel. Exempelvis är det vanligt att pirater och sjömän brukar ha tjocka guldörhängen som livförsäkring om de hamnar i sjön. Istället för att drunkna på grund av tunga silvermynt har de tillräckligt med guld att klara sig om de överlever ett eventuellt skeppsbrott.

I vissa riken bär folk tjocka armband av silver som ser ut som ringlande ormar. Närhelst ägaren behöver köpa något kan ägaren kapa en liten bit och väga hur mycket det är värt. En annan liknande metod är att ha plåt eller tråd av ädel metall som vid behov kan klippas eller brytas till lämplig vikt. Det väsentliga är metallens renhet och dess vikt. I primitiva områden är det vanligt förekommande att man klipper sönder vanliga mynt från mer civiliserade områden för att kunna få en viss vikt av silver (eller guld). I tabell R1-111 anges värdet för de vanligaste metallerna.

För att väga ädla metaller används ofta balansvågar som består av två vågskålar.

Metall	Pris per kg
Bly	20 silver
Tenn	30 silver
Järn	50 silver
Koppar	150 silver
Brons*	150 silver
Siluna**	200 silver
Somdia***	250 silver
Mangenat***	300 silver
Kvicksilver	400 silver
Silver	529 silver
Guld	10580 silver

* Brons består av nio tiondelar koppar och en tiondel tenn.
** Alvmetall
*** Dvärgametall

Tabell R1-111: Värdet på de vanligaste metallerna.

Värdepapper

Sedlar är tämligen sällsynta, men kejsar Jargus har gett ut några hundratal sedlar som bär hans graverade porträtt och är egenhändigt signerade. Kejsaren själv garanterar dessa sedlar till ett värde av 100.000 kejserliga guldsolidor.

Ett mer avancerat sätt att handskas med pengar är bankväxlar där man köper ett bevis på att man deponerat en viss summa på banken. Bankväxeln kan överlåtas eller eventuellt inlösas hos en annan bank som har nära kontakt med den bank som utfärdade bankväxeln. Observera att banker bara finns i större städer. Fördelen med bankväxlar är att man kan resa utan att tyngas av fyllda börsar – risken att bli av med pengarna vid ett rån minskar också. En bankväxel kan bara lösas ut av den som satte in pengarna eller av en person som har en signerad och bevittnad fullmakt eller annan form av överlåtelsedokument. Nackdelen är att banken alltid tar en avgift för sina tjänster. Dessutom finns det alltid en risk att den utfärdande banken blir bankrutt och upphör – vilket leder till att bankväxeln blir värdelös.

På många håll förekommer skuldebrev. När någon vill låna pengar måste låntagaren skriva på ett skuldebrev som långivaren sedan har kvar som bevis på lånet. Den som lånar ut pengarna kan senare kräva tillbaka sina pengar. Ofta specificeras ett förfallodatum i skuldebrevet som anger det tidigaste datum som långivaren får kräva tillbaka sina pengar. Det finns två typer av skuldebrev, löpande och enkla. Det enkla skuldebrevet binder bara utlånaren och låntagaren. För att överlåta ett enkelt skuldebrev krävs fullmakt eller överlåtelsedokument på samma sätt som för bankväxlar. Det löpande skuldebrevet kan utlånaren 'sälja' vidare till en tredje man utan att fråga låntagaren eller utan krav på någon form av överlåtelsehandlingar. Köparen av skuldebrevet får då samma rätt till tillbakabetalandet av lånet som utlånaren tidigare hade. Hittar en äventyrare ett löpande skuldebrev kan han lösa in det.

Ädelstenar

Ädla stenar är svårare att omsätta direkt i pengar, särskilt som en erfaren värderare krävs för att uppskatta hur pass kostbara stenarna är. I tabell R1-112, R1-113 och R1-114 ges priser för några vanliga typer av ädelstenar.

Ädelsten	Grundpris*
Diamant	100 silver
Rubin	50 silver
Topas	40 silver
Smaragd	30 silver
Safir	20 silver
Opal	10 silver
Bärnsten	1 silver

* Multiplicera ihop grundpriset med multipeln som erhålles från ädelstenens vikt (en karat motsvarar 0,2 gram).

Tabell R1-112: Grundvärde för några av de vanligaste ädelstenarna.

Vikt i karat (0,2 g)	Modifikation*
0,5	× 0,25
1	× 1
2	× 4
3	× 9
4	× 16
5	× 25
6	× 36
10	× 100

* För att få fram modifikationen kan man också kvadrera vikten (multiplicera vikten med sig själv en gång).

Tabell R1-113: Värdemodifikation beroende på vikt.

Övrigt	Modifikation
Slipad	× 2
Missfärgad	× 0,5
Inneslutningar	× 0,5

Tabell R1-114: Värdemodifikation beroende på övriga faktorer.

TJÄNSTER & LOGI

Förutom regelrätt utrustning finns det mycket annat att köpa för pengar. Alltifrån ett rum på ett värdshus, till att få en ny rustning smidd. I synnerhet i de större städerna finns det de som erbjuder tjänster som handelsvaror.

Värdshus och tavernor

I städer, större byar och efter vältrafikerade vägar finns dessa etablissemang. På värdshusen kan man söka rum för natten, äta sig mätt och kanske få ett bad. Det är avsett för långväga resande så att de har någonstans att bo under sin färd eller under sin vistelse. Tavernor är mer en vanlig krog eller ett matställe där det inte finns någon möjlighet till inkvartering. Om man reser ute på landsbygden och man inte hittar något värdshus är det vanligen möjligt att övernatta på en gård för några silver. Det blir vanligen att sova på höloftet eller möjligtvis i köket. En stor del av syftet med värdshusen är att avlasta bondgårdar efter större vägar från 'tvångsövernattningar'.

Värdshusen kan naturligtvis vara av olika klass och således varierar också priset stort. De allra lyxigaste värdshusen finner man dock uteslutande i städerna där det finns ett betydligt större urval av klientel. På dessa värdshus får man stora välstädade rum, kanske en hel våning åt sig själv och sitt följe. Det är till och med möjligt att man får en personlig passup eller träl som tar hand om en under vistelsen. Motsatsen till dessa värdshus är de sjaskiga hamnvärdshusen där allt löst folk samlas. Här finner man tiggare som fått råd till ett rum, prostituerade och de som är för fattiga för något dyrare. Maten är vanligen osmaklig och ölen är utspädd. Troligtvis får man sova i en sovsal eller dela rum med andra.

Inom Jargiska kejsardömet och Cirefaliska samväldet finns det en särskild typ av värdshus utefter de vanligaste resesträckorna. Dessa är enligt lag uppförda på dessa platser så att de kan ta in resande och servera mat och dryck. Detta är till för att stärka kommunikationen och handeln inom riket.

På de mer skabbigare värdshusen har undre världen vanligen sin närvaro och där gäller det att passa sig för vem man förargar.

MÅLTIDER (UTAN DRYCK)	PRIS
Enkel måltid	1 silver
Mättande måltid	2 silver
Välsmakande måltid	5 silver
Festmåltid	10 silver

LOGI	PRIS
Värdshus, enkelrum, 1 natt	2 silver
Värdshus, dubbelrum, 1 natt	3 silver
Värdshus, sovsal, 1 natt	1 silver
Gästgivargård, enkelrum, 1 natt	2 silver
Gästgivargård, dubbelrum, 1 natt	3 silver
Gästgivargård, sovsal, 1 natt	1 silver
Ståtligt härbärge, enkelrum, 1 natt	4 silver
Ståtligt härbärge, dubbelrum, 1 natt	6 silver
Kammare, möblerad, per månad	15 silver
Rum, möblerat, per månad	30 silver
Stallplats & foder, 1 natt	3 silver
Stallplats & foder, per månad	60 silver

Tull

Detta är den avgift som man måste betala till staten eller makthavaren i området. Tullen kan variera kraftigt från en kopparslant per person till en del av värdet av lasten. I vissa områden varierar tullen beroende på vilket folkslag man är samt ens börd.

Pengarna går till den lokale makthavaren eller härskaren och används vanligen till underhållning av vägar och broar. I Jargien och många andra länder slipper vanligen heliga män och pilgrimer att betala tull. Det är inte nödvändigtvis områdets makthavare som kräver in tullen. I orostider kan ohederligt folk kräva tull av de resande och hota med vapenmakt om de inte fogar sig.

Vanliga ställen att ha tull på är ställen där tullarna är svåra att undvika, exempelvis broar, vadställen, raviner eller i svår terräng. Om man är en vandrare är det sällan särskilt svårt att undvika tullstationerna (såtillvida det inte är en ravin eller strid flod i vägen) men det kan vara mer problematiskt om man har häst, och nästintill omöjligt om man färdas med vagn. Det finns dock de smugglare som specialiserat sig på att hjälpa folk (i synnerhet handelsmän) förbi tullstationer för en bråkdel av kostnaden. Dessa känner vanligen till omvägar, vadställen, korrupta vakter eller andra sätt att slippa betala tullen till makthavaren.

RESOR	PRIS
Färjeavgift (per fot, hov och hjul)	1/2 silver
Fartygsresa (per 10 sjömil)	1 silver
Resvagn (per 10 km)	4 silver

TJÄNSTER	PRIS
Budbärare, inom stad	1 silver
Budryttare, per mil	2 silver
Lädermakare, reparation	2 silver
Sjukvård, per dag	8 silver
Prostituerad, per tillfälle	5–25 silver
Skrivare, per sida (exkl. material)	5 silver
Skrivare, per dag	7 silver
Smed, sko häst (exkl. hästskor)	3 silver
Muta, rättskipare	400 silver
Muta, stadsvakt	10 silver
Muta, tjänsteman	40 silver
Muta, utkastare	5 silver
Tvagning	1 silver
Tvätt	1 silver
Åkare med vagn, per dag	4 silver
Värmebadhus	2 silver
Översättare, per sida (exkl. material)	10 silver

MAT & DRYCK

Äta bör man, annars dör man. Om en rollperson slarvar med att få i sig tillräckligt med mat eller dryck riskerar han drabbas av svår utmattning. Nedan presenteras listor över mat, dryck och olika behållare att förvara maten i. Det finns även en tabell för husgeråd som kan behövas i matlagningen eller vid serveringen men denna beskrivs under diverse utrustning på sidan 219.

Hållbarhet

Även om det är lätt att få tag på råvaror på marknader och torg är det den färdigkonserverade provianten som intresserar de flesta äventyrare. Denna typ av proviant har tillagats eller behandlats på olika sätt för att hålla längre. Rökning, torkning (antingen i fria luften eller genom uppvärmning) och saltning är exempel på vanliga metoder för att göra maten mer hållbar. Jäsning och syltning förekommer också. Bäst, men också överlägset dyrast, är mat och dryck som konserverats på magisk väg. Sådan mat är också mycket sällsynt.

MÅLTIDER (UTAN DRYCK)	PRIS
Enkel måltid	1 silver
Mättande måltid	2 silver
Välsmakande måltid	5 silver
Festmåltid	10 silver

PROVIANT	VIKT	PRIS
Färdkost, enkel, 1 dag	0,8 kg	1 silver
Torrskaffning, 1dag	0,5 kg	1 silver
Fältproviant, 1 dag	1,0 kg	2 silver
Färdkost, extra hållbar, 1 dag	1,2 kg	4 silver
Hö med havre (1 dag för häst)	8,0 kg	1 silver

DRYCK*	VIKT	PRIS
Kagge svagöl (+6/kärl)	12,5 kg	10 silver
Kagge missleöl (+8/kärl)	12,5 kg	15 silver
Kagge vanligt öl (+10/kärl)	12,5 kg	15 silver
Kagge mjöd (+12/kärl)	12,5 kg	30 silver
Kagge kvasr (+16/kärl)	12,5 kg	50 silver
Butelj med svagt vin (+4/kärl)	2,1 kg	12 silver
Butej med vanligt vin (+5/kärl)	2,1 kg	13 silver
Butelj med starkvin (+8/kärl)	2,1 kg	17 silver
Butelj med portvin (+9/kärl)	2,1 kg	19 silver
Butelj med cimanivin (+4/kärl)	2,1 kg	22 silver
Kruka med svagt vin (+12/kärl)	8,0 kg	10 silver
Kruka med vanligt vin (+20/kärl)	8,0 kg	15 silver
Kruka med starkvin (+32/kärl)	8,0 kg	30 silver
Kruka med portvin (+37/kärl)	8,0 kg	40 silver
Kruka med cimanivin (+16/kärl)	8,0 kg	50 silver
Krus brännvin (+62/kärl)	2,0 kg	14 silver
Krus plammbrännvin (+75/kärl)	2,0 kg	26 silver
Krus svarta draken (+100/kärl)	2,0 kg	38 silver
Butelj brännvin (+62/kärl)	2,0 kg	22 silver
Butelj plammbrännvin (+75/kärl)	2,0 kg	34 silver
Butelj svarta draken (+100/kärl)	2,0 kg	46 silver

*Observera att behållaren är inräknad i priset. 1 kagge (liten trätunna) = 8 stop ≈ 10,5 liter, 1 krus (lerkrus) = 1 stop ≈ 1,3 liter, 1 butelj (glasflaska) = 1 stop ≈ 1,3 liter, 1 kruka (lerkruka) = 4 stop ≈ 5 liter. Plusvärdet inom parentes avser berusning i form av långtidsutmattning per kärl.

Matkultur

Matkulturen varierar stort beroende på var i Mundana man befinner sig. Man lever på det som landet skänker om man inte är rik och kan köpa importerad mat. Nedan följer en kort genomgång för matkulturen i ett antal länder.

Alarinn: I Alarinn äts mat som huvudsakligen består av bröd och gröt (gjord på korn eller havre), stuvningar av olika sorter, ost, messmör och smör samt fågel, fårkött och nötkött. Fårkött och fågel är vardagsmat, medan nötkött är festmat.

Alvboningar: Maten som beskrivs här gäller först och främst sanari, thism och kiriya som lever i Sunariskogen. Mycket av den alviska maten består av vegetabilisk föda. Mellan träden i sunariskogen och i stora gläntor finns det fält där säd och rovor odlas. Det finns även en mindre form av boskapsskötsel där herdar driver boskapen genom skogen och låter den beta sig fram. Dessutom har alverna lyckats domesticera ekollonet och andra växter, delvis genom lång odling och delvis genom sanarialvernas magi. Kryddningen består av örter från skogen och är väldigt unik för den alviska maten. Vin eller vatten är det som vanligen dricks till maten.

Asharien: En asharisk familj äter tre måltider: fruktostvard, middagsvard och kvällsvard. Vad för mat som serveras beror på hur rik familjen är och var den är bosatt. Bland de fattiga består maten av korngröt, bröd och torkat kött. Vid kusten äter man också mycket fisk, speciellt torkad fisk. Rikare familjer äter allt möjligt, de utländska influenserna på de rikas bord kan göra en måltid till en udda upplevelse med många smaksensationer.

Cirefaliska samväldet: Det mest utmärkande med cirefaliskt mat är att de flesta rätter innehåller någon form av nudlar, vanligen szarag eller nusa. Till dessa nudlar har man en sås vars ingredienser kan varieras nästan i det oändliga, vanligen ingår dock ost, svamp, kött, kyckling, fisk eller skaldjur. En annan specialitet, speciellt på Melorion, är att servera ost som tilltugg till de olika maträtterna. Till maten dricks vin eller vin utspätt med vatten. Cirefalier som bor utanför de cirefaliska hemländerna brukar dock ta till sig lokala maträtter. Dessa anpassas ofta med olivolja och ost.

Consaber: Den sabriska maten är ganska enkel. Kött förekommer inte så ofta, annat än vid högtider och helger. Det vanligaste är fläsk och hönsfågel. Daak påbjuder att man äter fisk på veni (fredag). För vanligt folk innebär detta saltad eller rökt sill. Den vanligaste typen är stuvning där man lägger i det man kan få tag på. Andra typiska maträtter är havregröt, korngröt, pannkakor och paj. Till den mesta maten serverar med ett grovt bröd. Frälset har ofta bra mycket mer raffinerade rätter på sina banketter, som till exempel helstekt oxe (populärt i norr), fyllda vaktlar eller förgylld svan (populärt i söder).

Drunok: Maten i Drunok är enkel och näringsrik. De flesta maträtter kokas till grytor, stuvningar eller soppor. Stora influenser från det jargiska köket, men man använder inte den i Jargien så populära garum-såsen. Det finns dock ett antal inhemska specialiteter, främst dorksoppa som kokas på kött, lök, rödbetor, palsternacka, morötter och tomat. Den serveras tillsammans med en stor klick vispad grädde.

Dvärgfästen: Dvärgarna har, för människor, en mycket underlig matkultur då de odlar och föder den största delen av födan under jord. För köttet står gruvbestar och fisk som föds upp i stora grottor samt vattenfyllda schakt. Diverse underjordiska svampar är också en viktigt del av födan och som delikatess till detta äts insekter, antingen råa eller rostade. Det som dricks är öl av vilken det finns många sorter varav kvasr vanligen är den populäraste.

Jargien: Olika provinser har olika mattraditioner som går tillbaka till tiden då dessa var självständiga länder. I många större städer har dock matkulturen blandats. I nordöst är specialiteten stekt kött. I de södra provinserna äter man huvudsakligen fisk som kommer både från havet och från de stora floderna. I övrigt är grytor, gröt och brödrätter vanliga i olika delar av landet. Man äter mycket oliver och olivolja. I de stora städerna serveras mat vid gatorna. Det är ofta frågan om lättäten mat som tunt bröd som bakats i ugn tillsammans med oliver, svamp och skivat kött. Utmärkande för maten i det jargiska kejsardömet är den jästa fisksåsen (garum) som man har till många maträtter. Jäst eller inlagd fisk är också populärt, liksom torkad fisk. Bland de rika är odlad muräna den mest ansedda maten. I Daval finns den mest exotiska maten. Bland de fattiga är gröt, bröd och grynrätter vanliga. Till de fattiga erbjuds denna typ av enkel mat gratis vid Daak-templen.

Soldarn: Soldierna äter vad landet ger, precis som Den eviga omvälvningen bjuder. Det finns ett otal olika maträtter. Det gemensamma är att de alla bygger på enkla basvaror från jordbruk, jakt och fiske. Till maten dricker man mjölk, öl och soldiskt vin. Under vardagar dricker man ofta utspätt öl eller vin.

Takalorr: Den mesta tirakiska maten är ganska oaptitlig att äta för ovana människor. Men lär man sig äta den så kan det vara en stor njutning att inta vällagad tirakisk måltid – ett problem är dock att mycket av den tirakiska maten är hastigt och ofta väldigt slarvigt lagad. Tirakerna använder ofta blod i sina maträtter, bland annat i wurhukk där blod och vatten blandas med bhanna-lumjöl och fett. Klimparna kokas i vatten tills de flyter upp till ytan.

Thalamur: Maten i Thalamur följer de gamla traditionerna från det coloniska imperiet. Med viss stolthet bevaras de, speciellt med tanke på att det sabriska köket helt har förlorat denna tradition. Utmärkande är att den nordthalaskiska maten skiljer sig från den man serverar på den södra delen av thalahalvön och dubaral. I norr är tillgången på spannmål och kött god och många rätter är därför baserade på dessa livsmedel. I söder är det betydligt vanligare med fisk, bönor, linser och nötter. Tillgången till kryddor är dessutom betydligt bättre i söder och maten är därför betydligt mer kryddad. De flesta thalaskiska maträtter serveras tillsammans med mustiga såser som innehåller yoghurt.

Västlanden: Västerländsk gästfrihet är vida känd. Ett typiskt exempel på detta är traditionen att servera nymalet kaffe (khaf) eller mintte (khe) till sina gäster. Västerländernas matlagning använder sig ofta av en speciell kryddblandning av timjan, mejram, malda cashewnötter, koriander och salt. Ris används på många ställen som basföda och i Eumo äter man hundar. Man bör dock nämna att västerländerna i sig själva har en varierad matkultur och detta endast är en generell bild av det hela.

KLÄDER & TYGER

Det här avsnittet beskriver generella klädesvanor i Mundana, både allmogens och överklassens. Självklart finns det alldeles för många kulturer och diverse klädmoden för att ta upp men det är en överblick som borde ge inspiration och insikt till de som vill lägga ned lite tid på rollpersonens klädedräkt. Här behandlas även material och färger

Material

De vanligaste materialen är linne och ylle. Lin spinns till tråd som vävs till tyg. Det är en omständig process som kräver mycket arbete. Linne är därför ganska dyrt och används oftast till plagg som skall ligga längst in mot kroppen, då de är bekvämare än ylleplagg.

Ull kan spinnas till tråd och vävas, men också tovas till filttyg ofta av varierande kvalitet. Kraftigt valkat ylletyg kallas vadmal och det är det vanligaste materialet till allmogekläder.

Siden är en raritet och mycket dyrt och är någonting som bara de rikaste har råd med. Siden tillverkas av silkestrådar från vissa larver.

Dessa material sys sedan ihop till kläder. Gemensamt för kläderna är att de utgår från mycket enkla mönster.

Allmogens kläder

En tunika är en undertröja, nästan som en enklare t-tröja. En kortärmad bärs på sommaren, medan en långärmad bärs på vintern. Ovanpå detta har männen ofta en kolt eller kjortel, vilket är en knälång dräkt.

Kvinnor har så gott som alltid en kortare kjortel och bär denna tillsammans med en lång kjol. Kjolarna är i de allra flesta fall fotsida. Ett vanligt alternativ är en hellång dräkt – ofrälse brukar snöra ihop denna vid midjan med ett förkläde.

Människor använder sällan byxor. Istället används hosor i olika utvecklingsstadier. De enklaste hosorna är ett par benkläden som fästes i kjorteln som inte täcker blygden, medan de mer utvecklade hosorna är hopsnörda i grenen.

Ett genomgående plagg för samtliga kulturer är manteln. Det finns flera olika varianter – helrundelmantlar, halvrundelmantlar, fyrkantiga mantlar och så vidare – men grunden är densamma, ett stort tygstycke som viras runt kroppen för att värma bäraren och skydda honom för regn och rusk. Dessutom kan manteln användas som filt, kudde, segel, handduk eller något att svepa in saker i när man bär dem längst ut på en käpp.

I de fall där manteln har en egen huva brukar den ofta ha en strut där bak. Längden på struten varierar mycket med modenycker runt om i världen. Om manteln inte har en huva är det vanligt med en kraghuva – en lös krage med huva som man bär ovanpå manteln. Kraghuvestrutens längd varierar med modenycker på samma sätt som struten på en mantelhuva.

En tabard är ett tygstycke eller ett ytterplagg som man bär ovanpå kläderna i rent dekorativt syfte. I sin enklaste form är det ett smalt tygstycke som når från axlarna till marken med ett hål för huvudet, medan de mer avancerade varianterna har hopsydda sidor och kluven front och bak för att möjliggöra att man kan ha tabard till häst. Riddare bär ofta en tabard ovanpå rustningen. Den är ofta broderad med familje- eller ordensvapen. Det finns många olika varianter av tabarder, vilka naturligtvis förändras med modet hela tiden, precis som alla andra plagg.

Skor är något man bär på fötterna. De består av en sula samt något som håller sulan på plats på foten. Om den dessutom täcker och värmer foten är det ingen nackdel. Sandaler och träskor är väldigt primitiva skor, men används ofta av munkar. Även sanarialver använder en slags sandal med träsula. I sin mest extrema version går skorna upp över knäna. Stövlar är en styvare och mer vattentät variant av skor med höga skaft och kängor är skor med tjockare sula. Skor är en förbrukningsvara. Man brukar införskaffa eller tillverka fyra par skor per person och år om man har råd.

Överklassens kläder

Överklassens kläder är i många kulturer nästan likadana som underklassens, men de är dyrare, finare och tillverkade av dyrare material. Ganska genomgående försöker adeln och överklassen att visa upp hur rik den är genom att klä sig i kläder som gör fysiska övningar näst intill omöjliga. Till exempel är det sabriska modet att bära peruk ett resultat av detta – att till exempel försöka springa med peruk ser bara fånigt ut.

Modet tar sig de mest fantastiska uttryck i kvinnornas dräkter. Till exempel anses det på vissa håll status att ha en stor mage då detta är ett tecken på fertilitet, varför denna förstoras med hjälp av små kuddar på magen i dräkten.

Andra modenycker är de så kallade djävulsfönstren – en öppning i sidan i dräkten genom vilken man har fri insyn till kroppen eller genom en tunn, nästan genomskinlig underdräkt. De är just nu högsta mode i Consaber men ställde till ett sådant rabalder då de nådde Jargien att de omedelbart totalförbjöds. I Asharina har de blivit mer populära.

Rustningar förekommer sällan som vardagskläder. De som vanligen bär rustning även till vardags ses på som bråkmakare – samma sak gäller de som går omkring med överdrivna mängder vapen. I oroliga tider eller områden är det mer ursäktligt att bära rustning jämt.

Färger och tillbehör

Färger är, liksom det mesta annat i klädväg, ett tecken på status och rikedom. I vissa länder finns det lagar som förbjuder alla andra än adel att bära kläder i klara färger.

Olika färger är olika vanliga i olika delar av Mundana. Detta beror främst på tillgången till växtfärger – ju sällsyntare en viss växtfärg är, desto dyrare blir det också att färga kläder. Rött är till exempel en ganska ovanlig färg i många delar av Mundana. På Asharina-halvön i allmänhet och Asharien i synnerhet är ockra mycket vanligt förekommande och den röda färgen blir sålunda mycket billig att framställa i just dessa områden.

Färger som grönt, brunt och grått är mycket billiga att framställa på så gott som alla håll i Mundana. Dessa har därför kommit att bli gemene mans färger.

Vitt är snarare en mycket ljus gul, grå eller beige färgton, som kommer av den naturligt ofärgade fibern. Svart förekommer naturligt i vissa ylletyger. Annars är det enkelt att färga tyg svart.

Purpur är väldigt dyrt och i de flesta kulturer reserverat för adel och rika köpmän. Pälsverk är också dyrt, varför dessa används av adel. Broderier används ofta för att smycka ut kläderna – adeln har finare tråd, pärlor, silver och guld i trådarna, medan ofrälse får nöja sig med färgad tråd.

Till kläderna bärs en del tillbehör. Ett bälte är till exempel ett måste för att hålla kläderna på plats och för att hänga saker i. Börs och bältesväska hängs i bältet och används för att förvara saker och pengar i. En gift kvinna har ofta nycklar som hänger från bältet som tecken på att hon har ansvar för hemmet. Riddare och adliga krigare har ofta svärd vid sidan och en dolk i bältet.

Tabellförklaringar

I tabellen för tyger är priserna satta per aln (3 fot). Tygets bredd anses vara 140 cm. Observera att detta är en bredd som satts för att göra pris- och viktjämförelser enklare. Tyghandlare säljer sällan tyg med standardiserad bredd.

Pris och vikt för pälsar och hudar gäller hela stycken – hudar och pälsar säljs endast mycket sällan per aln.

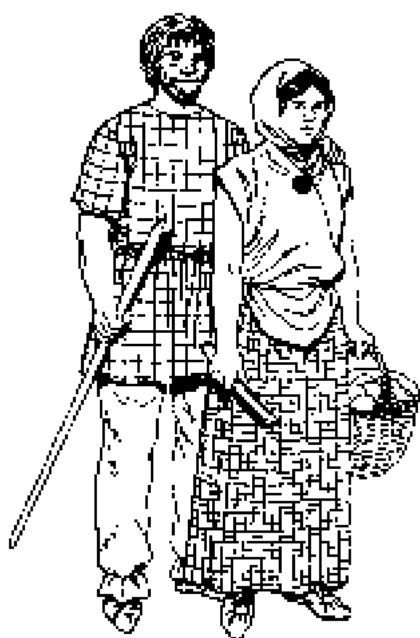
Observera att kläder som bärs på kroppen endast räknas som hälften så tunga när det gäller uträkning av belastning (se sidan 19). Denna regel gäller inte om kläderna bärs i famnen eller i en ryggsäck – vikten räknas då till hundra procent.

KLÄDER	VIKT	PRIS
Byxor, päls	2,3 kg	45 silver
Bälte, läder	0,1 kg	5 silver
Bältesband, siden	–	20 silver
Bältesspänne, bronsbelagt	0,1 kg	30 silver
Bältesspänne, försilvrat	0,1 kg	70 silver
Dräktsspänne, bronsbelagt	0,1 kg	5 silver
Dräktsspänne, förgyllt	0,1 kg	100 silver
Dräktsspänne, försilvrat	0,1 kg	10 silver
Handskar, siden	0,1 kg	70 silver
Handskar, läder	0,3 kg	8 silver
Hosor, bomull	0,6 kg	40 silver
Hosor, linne	0,7 kg	30 silver
Hosor, ylle	1,0 kg	20 silver
Jacka, läder	2,3 kg	60 silver
Jacka, päls	2,3 kg	45 silver
Jacka, ylle	1,0 kg	20 silver
Kjol, bomull	0,6 kg	40 silver
Kjol, linne	0,7 kg	30 silver
Kjol, siden	0,4 kg	200 silver
Kjol, ylle	1,0 kg	20 silver
Kjortel, ylle	1,0 kg	30 silver
Mantel, siden	0,7 kg	350 silver
Mantel, ylle	1,9 kg	40 silver
Munkkåpa, linne	1,5 kg	80 silver
Munkkåpa, ylle	2,1 kg	60 silver
Pantalonger, bomull	0,3 kg	40 silver
Pantalonger, linne	0,8 kg	30 silver
Pantalonger, siden	0,4 kg	200 silver
Rock, päls	4,5 kg	40 silver
Rock, ylle	2,0 kg	50 silver
Skjorta, bomull	0,3 kg	30 silver
Skjorta, linne	0,4 kg	20 silver
Skjorta, siden	0,3 kg	150 silver
Toga, bomull	1,5 kg	150 silver
Toga, siden	1,0 kg	500 silver
Tröja, ylle	1,0 kg	20 silver
Tunika, linne	0,9 kg	35 silver
Vantar, päls	0,3 kg	6 silver
Vantar, ylle	0,1 kg	5 silver
Väst, siden	0,2 kg	120 silver
Väst, skinn	1,4 kg	36 silver

HUVUDBONADER	VIKT	PRIS
Halmhatt	0,4 kg	2 silver
Hatt med brätte, ylle	0,4 kg	8 silver
Hatt, filt	0,3 kg	6 silver
Hatt, färgat linne	0,3 kg	6 silver
Hatt, siden	0,1 kg	40 silver
Huva, linne	0,1 kg	4 silver
Huva, läder	0,3 kg	8 silver
Luva, ylle	0,1 kg	5 silver
Mössa, päls	0,3 kg	6 silver
Mössa, ylle	0,1 kg	4 silver
Slokhatt, filt	0,4 kg	8 silver
Slokhatt, läder	0,6 kg	10 silver
Struthätta, ylle	0,2 kg	6 silver
Turban, bomull	0,4 kg	10 silver

SKODON	VIKT	PRIS
Kragstövlar, läder	1,5 kg	36 silver
Kängor	1,5 kg	48 silver
Ridstövlar	1,5 kg	30 silver
Sandaler	0,6 kg	2 silver
Skor, linne	0,2 kg	4 silver
Skor, läder	0,3 kg	8 silver
Stövlar, läder	0,9 kg	24 silver
Stövlar, päls	0,9 kg	18 silver
Träskor	1,9 kg	6 silver

TYG & SKINN	VIKT	PRIS
Ylle, per aln	0,5 kg	5 silver
Linne, per aln	0,3 kg	8 silver
Bomull, per aln	0,2 kg	12 silver
Siden, per aln	0,15 kg	70 silver
Tältduk, vaxad, per aln	0,7 kg	8 silver
Segelduk, per aln	1,0 kg	10 silver
Fårpäls	2,0 kg	5 silver
Getskinn	1,0 kg	8 silver
Kalvhud	3,0 kg	10 silver
Kohud	5,0 kg	10 silver
Björnfäll	6,0 kg	15 silver
Vargpäls	2,5 kg	10 silver



Asharisk medelklass

Det ashariska folket föredrar enkla och praktiska kläder, vanligen i rödbruna nyanser och ofta med enkla mönster invävda i dem. I norra Asharien är pälsar mycket vanliga.

Cirefalisk medelklass

Cirefalierna bär kläder av bra snitt och kvalitet. Manteln är ofta togaliknande och fungerar som en överdragsrock. Kläderna är vanligen rikligt broderade och färgade.

Ebhronitisk medelklass

Klädseln är luftig, pösiga byxor är vanliga i synnerhet hos männen tillsammans med raka rockar. Kvinnornas klädsel är mer komplicerad. Skor med höga klackar blir allt vanligare.

Momolanskt medelklass

De momolanska kläderna är mycket luftiga och i tunna tyger. Färgerna vitt, brunt och svart är de vanligaste. Den manliga delen av befolkningen bär slöjor som döljer deras ansikten.

Mûhadinsk medelklass

Folket bär långa kåpor, vanligen i ett flertal tunna lager, vanligen vackert utsmyckade. Männen bär en huvudduk och en mahab som håller den på plats.

Sabrisk borgare

Det finns många olika klädinfluenser i Consaber. Medelklassen är (till skillnad från adeln) vanligen rätt så strikt klädd med praktiska och bekväma kläder i naturfärger.

Foriansk medelklass

I Forion bär folket luftiga kläder, vanligen i form av stora tygstycken som knyts till lämpliga plagg. Nakenhet ses som naturligt och bara överkroppar är vanligt hos båda könen.

Jargisk medelklass

Den jargiska klädstilen varierar stort i de olika provinserna. Generellt sett kan man säga att folket föredrar vida och luftiga kläder, gärna med tryck och broderier.

Lalastisk medelklass

Lalastiska kläder är vanligen mycket färggranna och luftiga. Hos männen är kåp- och togaliknande plagg vanligast. Kvinnorna är vanligen lättklädda.

Soldiska borgare

Klädseln är vanligen lös och ledig och i flera olika lager med ett stort antal plagg. I de lägre klasserna är den enkel och praktisk. Adeln tar allt mer inspiration från det sabriska modet.

Thalaskiska medborgare

Medborgarna bär vanligen långa, smakfullt broderade och inte särskilt praktiska kläder. De är vanligen i mörka färgtoner och i tjocka exklusiva tyger.

Västmarkisk medelklass

Kortärmade tunikor i luftiga material är mycket vanliga i det heta och fuktiga klimatet. En yllemantel får skydda mot nattkyla och regn. Folket på landsbygden går vanligen barfota.

HUSDJUR, RIDDJUR & BOSKAP

En stor del av Mundanas befolkning är beroende av boskapshållning för sin överlevnad. Av nötkreaturen får man kött, mjölk och smör, medan får och getter ger både mjölk och ost till matlagningen och ull till kläder. Hästar och oxar är viktiga som både som dragdjur på åkern och som transportmedel. Brevduvor är ovärderliga för snabba rapporter – särskilt i krigstid.

Hästar

Ridhästen är den vanligaste tämjda hästen. Den är framavlad för att bära en ryttare, men kan efter träning också användas som kör- eller packhäst.

Draghästen är en grövre typ av häst som används för att dra vagnar och plogar. De duger att rida på men det är inget att rekommendera på grund av låg hastighet och komfort. De fungerar som packhästar under förutsättning att man inte har bråttom. Draghästen är kraftigt byggd och har som regel en välväxt man och svans.

En packhäst är en liten häst som nästan påminner om en åsna. Den har stora långa öron och korta ben. Packhästen är segt byggd och blir så gott som aldrig halt.

Stridshästen är en mycket stor och muskulös hästtyp som är avsedd att kunna bära en riddare med rustning. Stridshästen är ganska nära släkt med draghästar, men de är ännu större och betydligt mer temperamentsfulla. Observera att det pris som anges för stridshästen i prislistan gäller en otränad sådan. En tränad stridshäst kan ibland kosta det tiodubbla.

Husdjur & boskap	Pris	Vikt
Brevduva	10 silver	0,4 kg
Buffel	80 silver	350 kg
Draghäst	250 silver	850 kg
Får	20 silver	70 kg
Galt	30 silver	150 kg
Gås	3 silver	6 kg
Hund, drag	50 silver	40 kg
Hund, jakt	60 silver	15 kg
Hund, spår	50 silver	35 kg
Hund, vakt	25 silver	45 kg
Hund, vakt, väldresserad	75 silver	45 kg
Höna	2 silver	3 kg
Jaktfalk	200 silver	1 kg
Kalv	25 silver	200 kg
Kamel	300 silver	500 kg
Ko	50 silver	800 kg
Kyckling	1 silver	0,5 kg
Mula	150 silver	350 kg
Mulåsna	150 silver	250 kg
Oxe	60 silver	700 kg
Packhäst	175 silver	400 kg
Ponny	120 silver	300 kg
Ridhäst	450 silver	500 kg
Spädgris	5 silver	10 kg
Stridshäst	1100 silver	900 kg
Sugga	20 silver	100 kg
Tjur	150 silver	1200 kg
Tupp	3 silver	3 kg
Åsna	100 silver	225 kg

Nordlandshästen kallas ibland även 'nordländare'. Hästtypen är framavlad för att kunna gå långa distanser i svår terräng med tung last. De är trots sin ringa storlek kapabla att bära en vuxen man med viss packning. En nordlandshäst kan med fördel användas som rid- och packhäst i svår terräng. Den har mycket lång och tjock man och svans. Hästtypen har ett litet men kraftigt huvud.

En ponny är i grund och botten en liten ridhäst som även kan användas som kör- eller packhäst. Hästtypen är speciellt lämplig för lätta ryttare (exempelvis barn och ungdomar) då de är mycket skickliga på ojämnt underlag, exempelvis i skogen eller i bergen. Ponnyn är liten, knubbig, men ändå stark.

Andra djur

Brevduvor kan vara mycket nyttiga när det gäller att leverera bud. En duva som flyger från ett fast slag kan utan större problem flyga till destinationer cirka 250 km bort. En normalgod brevduva tillryggalägger cirka 1 km per minut.

Oxar är kastrerade tjurar av nötkreatursras som används som dragdjur. Nötkreatur har hållits som tamboskap sedan mycket, mycket länge. De härstammar från de vilt levande uroxarna som dock var betydligt större än tamoxarna.

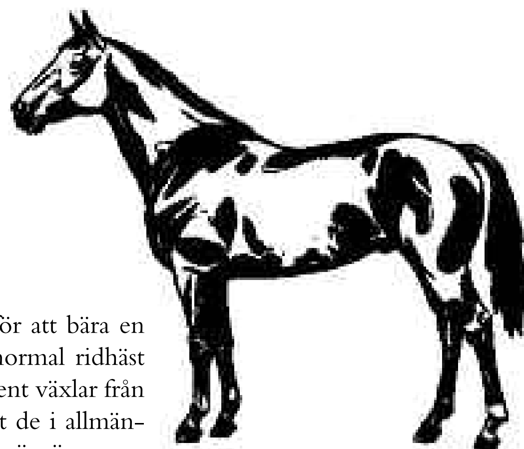
En åsna är ett litet pack- och riddjur som är nära besläktat med hästen. I förhållande till sin ringa storlek kan den bära stora lass, men den är relativt långsam. Den är ett uppskattat transportmedel i torrare områden eftersom tamåsnan förnöjsamt uthärdar både värme och torka. Åsnan är segt byggd och blir 'aldrig' halt. Åsnan är som regel brun, men andra färger kan förekomma.

Ridkamelen, som också kallas för dromedar, är ett uthålligt djur som både kan användas som riddjur och som lastdjur. Den har endast en puckel på ryggen. Karaktäristiskt för kameler är att de är passgångare, vilket innebär att de flyttar ena sidans bägge ben samtidigt. Gångsättet ger en gungande rörelse som lätt gör ovana ryttare trötta eller till och med sjösjuka.

Djurtillbehör	Pris	Vikt
Betsel	10 silver	0,4 kg
Sadelväska	20 silver	2,0 kg
Piska	10 silver	0,7 kg
Dragok	40 silver	20 kg
Ryktborste	2 silver	0,3 kg
Sadel med stigbyglar	80 silver	8,0 kg
Sporrar	25 silver	0,2 kg
Falkenerarhandske	25 silver	0,2 kg
Hundkoppel	2 silver	0,1 kg
Släde	150 silver	75 kg
Vagn, fyra hjul	400 silver	300 kg
Kärra, två hjul	250 silver	100 kg
Plog	200 silver	20 kg

Ridhäst

STY:	30	[4T6+16]	**SYN**:	8	[1T6+5]	**Förflyttning**: 17 m/runda, **BF**: 63 kg,
TÅL:	27	[4T6+13]	**HÖR**:	12	[2T6+5]	**Chockvärde**: 21, **Skadekolumner**: 9 rutor.
RÖR:	14	[2T6+7]	**LUK**:	10	[2T6+3]	**VINIT**: 6, **Insikt**: 5.
PSY:	(5)	[–]				**UK**: 10 rutor.
VIL:	8	[2T6+1]	**AGG**:	8		

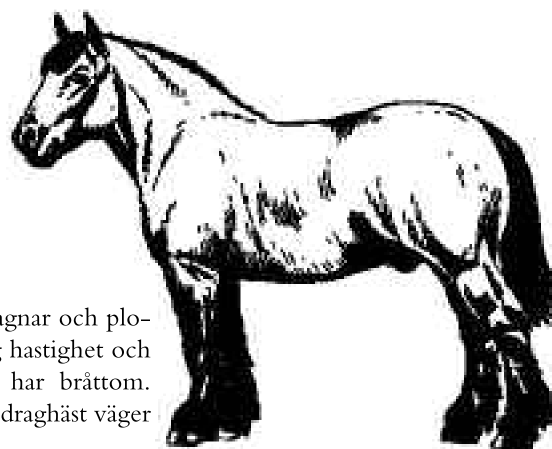


Anfallshandlingar:
Bakåtspark (9), ObK4T6, Bryt(–), SI(1/2).
Bett (8), ObH2T6+2, Bryt(–), SI(1/1).
Spark (8), ObK3T6+3, Bryt(–), SI(3/1).
Grundskada: H: Ob2T6+2, K: Ob3T6+2, S: Ob1T6+2.
Försvarshandlingar: Undvika (6). **Rustning**: Hårrem [H2, K3, S2]

Beskrivning: Ridhästen är den vanligaste tämjda hästen. Den är framavlad för att bära en ryttare, men kan efter träning också användas som kör- eller packhäst. En normal ridhäst väger runt 500 kg och har en mankhöjd på 150–160 cm. Ridhästars temperament växlar från individ till individ. Vissa är lugna, andra relativt hetlevrade. Gemensamt är att de i allmänhet lätt råkar i panik av små oväntade rörelser i utkanten av synfältet där synen är sämre.

Draghäst

STY:	50	[5T6+33]	**SYN**:	7	[1T6+4]	**Förflyttning**: 14 m/runda, **BF**: 78 kg,
TÅL:	28	[4T6+14]	**HÖR**:	12	[2T6+5]	**Chockvärde**: 28, **Skadekolumner**: 9 rutor.
RÖR:	6	[1T6+3]	**LUK**:	10	[2T6+3]	**VINIT**: 5, **Insikt**: 5.
PSY:	(5)	[–]				**UK**: 10 rutor.
VIL:	7	[2T6]	**AGG**:	6		

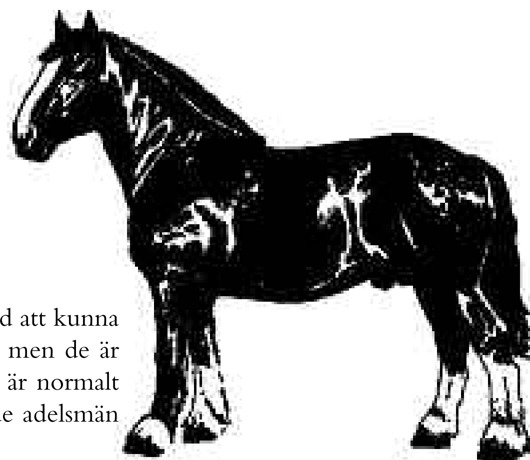


Anfallshandlingar:
Spark (8), ObK6T6+1, Bryt(–), SI(3/1).
Bakåtspark (8), ObK7T6, Bryt(–), SI(1/2).
Bett (8), ObH3T6, Bryt(–), SI(1/1).
Grundskada: H: Ob3T6, K: Ob6T6, S: Ob1T6.
Försvarshandlingar: Undvika (5) **Rustning**: Hårrem [H2, K3, S2]

Beskrivning: Draghästen är en grövre typ av häst som används för att dra vagnar och plogar. De duger att rida på men det är inget att rekommendera på grund av låg hastighet och komfort. De fungerar som packhästar under förutsättning att man inte har bråttom. Draghästen är kraftigt byggd och har som regel en välväxt man och svans. En draghäst väger vanligen 800–900 kg och har en genomsnittlig mankhöjd på 155 cm.

Stridshäst

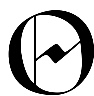
STY:	60	[5T6+43]	**SYN**:	8	[2T6+1]	**Förflyttning**: 16 m/runda, **BF**: 90 kg,
TÅL:	30	[4T6+16]	**HÖR**:	12	[2T6+5]	**Chockvärde**: 34, **Skadekolumner**: 9 rutor.
RÖR:	10	[2T6+3]	**LUK**:	10	[2T6+3]	**VINIT**: 7, **Insikt**: 6.
PSY:	(5)	[–]				**UK**: 10 rutor.
VIL:	12	[3T6+2]	**AGG**:	12		



Anfallshandlingar:
Spark (14), ObK7T6+1, Bryt(–), SI(3/1).
Bakåtspark (8), ObK8T6, Bryt(–), SI(1/2).
Bett (10), ObH4T6, Bryt(–), SI(1/1).
Grundskada: H: Ob3T6, K: Ob7T6, S: Ob1T6.
Försvarshandlingar: Undvika (10) **Rustning**: Hårrem [H2, K3, S2]

Beskrivning: En stridshäst är en mycket stor och muskulös hästtyp som är avsedd att kunna bära en riddare med rustning. Stridshästen är ganska nära släkt med draghästar, men de är ännu större och betydligt mer temperamentsfulla. Mankhöjden på en stridshäst är normalt runt 170 cm och den väger 800–1000 kg. Stridshästar hålls som regel bara av de adelsmän som har råd att avla fram dessa dyrbart djur.

ALKEMISK UTRUSTNING

Om man skall hänge sig åt alkemi krävs tillgång till ett laboratorium, men det är dock inget krav att det skall vara något avancerat laboratorium – i princip kan det räcka med en stor kittel. Utöver ett laboratorium behövs ofta en eller flera assistenter som alla behärskar färdigheten Alkemi och de nödvändiga alkemiska processerna.

Alkemi

Alkemi är konsten att utnyttja den inneboende magin i all materia. Med alkemi kan man skapa föremål med magiska laddningar men även väcka 'liv' i döda kroppar. Denna typ av alkemi kallas nekromanti och är en mycket ovanlig form av alkemi som är förbjuden nästan över hela Mundana. Alkemiska processer skiljer sig nästan helt och hållet från vanliga besvärjelser och ritualer. En alkemisk process är egentligen inte i sig magisk, utan är ett sätt att utföra kemiska reaktioner som kan ha indirekta magiska effekter. Fullständiga regler för alkemi finns i '*Mystik & magi*' och regler för nekromanti finns i modulen '*Vandöda & nekromanti*'.

Laboratorium

För att genomföra en alkemisk process krävs tillgång till ett laboratorium. Varje laboratoriums användbarhet beror på dess storlek enligt tabellen längst ned på sidan. Ju större laboratorium desto enklare blir det att genomföra de önskade alkemiska processerna. Modifikationen som erhålls genom att använda ett laboratorium kallas 'Labbmodifikation'.

Även häxor, trollpackor och trollkarlar som saknar ett riktigt laboratorium kan utföra alkemiska processer. Det räcker nämligen med en kittel eller dylikt för att genomföra en alkemisk process, men med så primitiv utrustning erhålls ingen Labbmodifikation.

Ett mycket litet laboratorium innehåller de mest grundläggande detaljerna, som en mortel, ett antal flaskor, en lampa, en liten destilleringsapparat, sked, spatel och kniv, och är fortfarande transportabelt i en kista.

Alkemiska preparat

För att utföra en alkemisk process krävs tillgång till olika alkemiska preparat. Hur många olika preparat och vilka mängder som krävs beror på den alkemiska processens magnitud. Antalet preparat är lika med den alkemiska processens magnitud. Av varje nödvändigt preparat krävs det ett antal doser som motsvarar den alkemiska processens magnitud. Alkemiska preparat beskrivs i modulen '*Mystik & magi*'.

LABORATORIEUTRUSTNING	VIKT	PRIS
Ampull, kvarts jungfru	–	2 silver
Astrolabium	1,5 kg	450 silver
Athenor (Alkemistens ugn)	(murad)	3000 silver
Blåsa	0,1 kg	10 silver
Destilleringsapparat, koppar	2,0 kg	400 silver
Fat, metall	0,2 kg	10 silver
Fyrfat	0,5 kg	20 silver
Fyrglas	1,0 kg	75 silver
Glasrör, eldfast, per fot	–	60 silver
Helix, glasspiral, tre fot	0,1 kg	150 silver
Kleipsydra, vattenklocka	3,0 kg	150 silver
Kolonn, glas	0,2 kg	600 silver
Kolv, eldfast glas	0,1 kg	75silver
Kristallkula	2,0 kg	100 silver
Kvarn, liten	1,0 kg	75 silver
Laboratoriebänk	50 kg	50 silver
Lupp	0,1 kg	300 silver
Mortel, sten	2,0 kg	80 silver
Mätglas, graderat till en jungfru	0,1 kg	10 silver
Pelikan, destillationskolv, glas	0,5 kg	80 silver
Pincett, brons	-	10 silver
Pipett, glas	0,1 kg	35 silver
Prisma, kristall	0,1 kg	100 silver
Provrör, eldfast glas	0,2 kg	50 silver
Skål, porslin	0,5 kg	10 silver
Smältdegel	1,0 kg	30 silver
Smältugn	(murad)	800 silver
Spatel, metall	–	5 silver
Sprit (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,2 kg	50 silver
Spritlampa	0,2 kg	20 silver
Stativ	1,0 kg	60 silver
Tratt, koppar	0,1 kg	15 silver
Tripod, liten	0,6 kg	40 silver

Färdighetschans*	Månadslön	Veckolön	Dagslön
5–9	120 silver	30 silver	5 silver
10–12	240 silver	60 silver	10 silver
13–15	360 silver	90 silver	15 silver
16–18	480 silver	120 silver	20 silver

* Assistentens färdighetschans i Alkemi.

Laboratorium	Beskrivning	Labbmodifikation	Assistenter*	Pris
Primitivt	En stor kittel	±0	inga	cirka 125 silver
Mycket litet	Ryms i en stor kista	–Ob1T6	en	cirka 500 silver
Litet	Ryms på en bänk	–Ob2T6	två	cirka 2.000 silver
Medelstort	Ett rum (ca 10 m²)	–Ob3T6	tre	cirka 8.000 silver
Stort	Två rum (ca 20 m²)	–Ob4T6	fyra	cirka 32.000 silver
Mycket stort	Fyra rum (ca 40 m²)	–Ob5T6	fem	cirka 128.000 silver
osv...				

* Anger det nödvändiga antalet assistenter för att utnyttja laboratoriet fullt ut. Saknas assistenter så blir Labbmodifikationen sämre – enligt tabellen. Att använda fler än de angivna antalet assistenter ger inga ytterligare fördelar.

DIVERSE UTRUSTNING

Man vet aldrig när en viss utrustning kan komma till användning. Man bör dock tänka sig för innan man utrustar sin rollperson alltför grundligt – överbelastning leder lätt till utmattning. Tabeller presenteras för alla möjliga sorters utrustning – från personlig utrustning till verktyg och husgeråd. Observera att tabellerna är onumrerade.

PERSONLIG UTRUSTNING	VIKT	PRIS
Handfat, keramik	1,5 kg	8 silver
Kam, ben	0,1 kg	4 silver
Kam, metall	0,2 kg	16 silver
Klädborste	0,3 kg	2 silver
Kudde, dun	1,5 kg	15 silver
Kudde, tagel	4,0 kg	8 silver
Käpp	0,6 kg	2 silver
Parfym, glasflaska (1 jungfru)	0,1 kg	20 silver
Pipa	0,1 kg	15 silver
Potta, keramik	0,8 kg	4 silver
Radband, glaspärlor	0,1 kg	10 silver
Rakkniv, brons	0,2 kg	20 silver
Spegel, brons	0,5 kg	35 silver
Spegel, försilvrat glas	0,8 kg	90 silver
Spegel, silver	0,5 kg	50 silver
Såpa (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,3 kg	2 silver
Tvål, parfymerad	0,1 kg	10 silver

BELYSNING & ELDDON	VIKT	PRIS
Elddon, bågdrill och träbit	0,3 kg	4 silver
Elddon, flinta och stål	0,2 kg	6 silver
Fackla	0,5 kg	1 silver
Fnöske	–	1 silver
Glödlåda	0,3 kg	2 silver
Lampolja (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,3 kg	2 silver
Lykta	0,5 kg	10 silver
Oljelampa	0,2 kg	5 silver
Vaxljus	0,1 kg	2 silver

SPECIALUTRUSTNING	VIKT	PRIS
Balansvåg, med vikter	0,5 kg	30 silver
Besman (motviktsvåg)	2,0 kg	20 silver
Förstoringsglas	0,5 kg	250 silver
Hänglås	0,2 kg	60 silver
Korsstav (jakobsstav)	0,5 kg	40 silver
Kikare	1,2 kg	350 silver
Knoplina	2,0 kg	10 silver
Kompass	0,5 kg	400 silver
Kulram	0,4 kg	10 silver
Läsglasögon	0,1 kg	220 silver
Solur	0,3 kg	10 silver
Timglas	0,5 kg	90 silver

SPEL	VIKT	PRIS
Spelkort, till broggin	0,2 kg	8 silver
Tärningar, horn, ett par	0,1 kg	2 silver
Lafotosbräde, med pjäser	0,7 kg	10 silver
Ranchelbräde, med brickor	0,6 kg	4 silver
Tazumbräde, med brickor	0,6 kg	6 silver

LÄKARUTRUSTNING	VIKT	PRIS
Amputationssåg	0,5 kg	60 silver
Blodiglar (ett dussin)	0,1 kg	3 silver
Kirurgisk kniv, brons	0,1 kg	40 silver
Koppkniv	0,1 kg	30 silver
Sax, brons	0,1 kg	80 silver
Sårsalva	0,1 kg	8 silver
Tygförband (12 alnar)	0,3 kg	5 silver

KLÄTTERUTRUSTNING	VIKT	PRIS
Bergskilar	0,3 kg	10 silver
Rep, per meter	0,1 kg	1 silver
Stege (tre meter)	8,0 kg	50 meter
Tross, per meter	0,4 kg	4 silver
Änterhake	1,0 kg	20 silver

JAKTUTRUSTNING	VIKT	PRIS
Björnsax	6,0 kg	180 silver
Jaktbåge	0,9 kg	80 silver
Jaktdolk	0,3 kg	100 silver
Jakthorn	0,5 kg	5 silver
Jaktspjut	3,0 kg	100 silver
Köttkrok	0,7 kg	10 silver
Påk	1,5 kg	5 silver
Rävsax	3,5 kg	120 silver
Slaktkniv	0,2 kg	25 silver
Snaror (ett dussin)	0,1 kg	1 silver

FISKEUTRUSTNING	VIKT	PRIS
Fiskekrokar, metall (ett dussin)	–	6 silver
Fiskenät	3,0 kg	30 silver
Kastnät	1,5 kg	15 silver
Metspö med rev & krok	0,5 kg	3 silver
Håv	0,5 kg	10 silver
Hjuster	1,5 kg	50 silver
Korg, stor	1,5 kg	2 silver
Rev (20 meter)	0,2 kg	2 silver
Kanot	50 kg	100 silver
Roddbåt	100 kg	200 silver
Segelbåt	150 kg	300 silver

VILDMARKSUTRUSTNING	VIKT	PRIS
Banér, linne, broderat	1,2 kg	75 silver
Banér, siden, broderat	225 kg	225 silver
Filt, ylle	0,8 kg	10 silver
Huggkniv	0,7 kg	80 silver
Hängmatta	1,0 kg	20 silver
Insektsolja	0,1 kg	8 silver
Kanot	22,0 kg	100 silver
Myggnät	0,2 kg	16 silver

...forts vildmarksutrustning		
Paviljong, två man (exkl. möbler)	25 kg	400 silver
Skidor (med stavar)	8,0 kg	15 silver
Skridskor, benmedar	2,0 kg	10 silver
Snöre (12 alnar)	0,1 kg	1 silver
Snöskor	2,0 kg	20 silver
Sovsäck	2,1 kg	20 silver
Tält, två man	5,0 kg	50 silver
Tält, fyra man	8,0 kg	100 silver
Tält, åtta man	15,0 kg	180 silver
Tält, tjugo man	30,0 kg	320 silver
Tältkamin	12,0 kg	100 silver
Tältsäng	12,0 kg	40 silver
Vandringsstav	1,5 kg	10 silver

SKRIVDON	VIKT	PRIS
Bladguld, ett ark	–	100 silver
Bladsilver, ett ark	–	10 silver
Bläck, svart (exkl. horn)	–	5 silver
Bläck, rött (exkl. horn)	–	10 silver
Bläck, blått (exkl. horn)	–	20 silver
Bläckhorn	0,1 kg	5 silver
Bok, liten anteckning (24 ark)	0,1 kg	20 silver
Bok, inbunden (48 ark)	0,3 kg	50 silver
Griffeltavla	0,5 kg	5 silver
Gåspenna	–	2 silver
Inbindning, inkl pärmar	0,5 kg	10 silver
Kritor (ett dussin)	0,1 kg	2 silver
Lack, rött	–	2 silver
Läsksvamp	–	2 silver
Läspulpet	22,0 kg	50 silver
Papper (ett ark)	–	1 silver
Pensel, fin	–	2 silver
Pergament, ett ark	–	4 silver
Raderkniv	–	15 silver
Sigillstämpel, guld	–	100 silver
Sigillstämpel, silver	–	50 silver
Vax	0,1 kg	1 silver

HUSGERÅD	VIKT	PRIS
Dryckeshorn	0,5 kg	3 silver
Gryta, järn	0,7 kg	40 silver
Kaffepanna, koppar	0,3 kg	75 silver
Kastrull, järn	0,5 kg	30 silver
Kastrull, koppar	0,3 kg	60 silver
Kittel, järn	0,9 kg	50 silver
Matkniv	-	10 silver
Mugg, tenn	0,3 kg	12 silver
Mugg, trä	0,3 kg	2 silver
Mugg, keramik	0,5 kg	3 silver
Plåtskål	0,1 kg	5 silver
Sked, metall	–	3 silver
Sked, trä	–	1 silver
Skål, keramik	0,5 kg	2 silver
Skål, trä	0,3 kg	1 silver
Stekpanna, järn	0,6 kg	35 silver
Tallrik, tenn	0,2 kg	10 silver
Tallrik, trä	0,2 kg	1 silver
Vinglas	0,2 kg	8 silver

VERKTYG	VIKT	PRIS
Blåsbälg	2,0 kg	20 silver
Bryne	0,1 kg	5 silver
Bräckjärn	0,5 kg	15 silver
Dyrkar	0,2 kg	40 silver
Fickkniv	0,1 kg	20 silver
Fil	0,3 kg	50 silver
Färg, blå (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,4 kg	80 silver
Färg, grön (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,4 kg	50 silver
Färg, gul (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,4 kg	20 silver
Färg, guld (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,5 kg	80 silver
Färg, röd (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,5 kg	10 silver
Färg, vit (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,6 kg	20 silver
Hacka	2,0 kg	80 silver
Hammare	0,3 kg	40 silver
Handyxa	1,0 kg	50 silver
Huggkniv	0,7 kg	80 silver
Hyvel	1,5 kg	50 silver
Hästskor (fyra stycken)	0,8 kg	16 silver
Högaffel, trä	1,6 kg	25 silver
Kedja, per aln	1,0 kg	50 silver
Kniv	0,2 kg	25 silver
Kvarnsten	75,0 kg	200 silver
Lie	3,5 kg	120 silver
Nål (ett dussin)	–	6 silver
Pensel, bred	0,1 kg	1 silver
Plog med metallblad	18,0 kg	240 silver
Sax	0,1 kg	80 silver
Skyffel, trä	2,0 kg	30 silver
Slaga	1,7 kg	20 silver
Sliphjul	20 kg	100 silver
Slägga	3,5kg	60 silver
Spade, metall	2,4 kg	50 silver
Spett	4,0 kg	75 silver
Spik (ett dussin)	0,6 kg	2 silver
Ståltråd, per aln	0,05 kg	5 silver
Städ	7,5 kg	400 silver
Svängborr	0,8 kg	80 silver
Såg	3,5 kg	90 silver
Tjära (fyra stop ≈ 5,2 liter)	5,0 kg	10 silver
Tång	0,6 kg	50 silver
Vedyxa	1,9 kg	70 silver
Ässja	(murad)	500 silver

VAPENTILLBEHÖR	VIKT	PRIS
Bryne	0,3 kg	5 silver
Fodral till båge	0,9 kg	5 silver
Fett (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,2 kg	3 silver
Honingsläder	0,1 kg	2 silver
Koger, pilar	0,2 kg	4 silver
Koger, skäktor	0,2 kg	4 silver
Knivhölster	0,1 kg	4 silver
Pilar (ett dussin)	0,4 kg	8 silver
Pilspetsar (ett dussin)	0,1 kg	4 silver
Piska	0,7 kg	50 silver
Skäkta (ett dussin)	0,8 kg	12 silver
Sträng, armborst	–	35 silver
Sträng, pilbåge	–	4 silver
Svärdsskida	0,5 kg	20 silver
Svärdsskida (utsmyckad)	0,7 kg	90 silver

FÖRVARING	VIKT	PRIS
Amfora, keramik (125 liter)	12,0 kg	16 silver
Axelväska, tyg	0,3 kg	10 silver
Butelj, glas (1 stop ≈ 1,3 liter)	0,8 kg	10 silver
Bältespung	0,2 kg	4 silver
Dokumentkavel, vattentät	0,2 kg	8 silver
Dosa, försilvrad	0,1 kg	40 silver
Dosa, tenn	0,1 kg	10 silver
Fickplunta, tenn	0,1 kg	20 silver
Flaska, glas (1 jungfru ≈ 8 cl)	0,1 kg	3 silver
Flaska, glas (1 kvarter ≈ 3 dl)	0,3 kg	5 silver
Hink, trä (10 liter)	2,5 kg	3 silver
Kagge, trä (8 stop ≈ 10,5 liter)	2,0 kg	3 silver
Kartfodral, tyg	0,1 kg	4 silver
Kista, liten	15,0 kg	15 silver
Kista, stor	60,0 kg	30 silver
Korg, liten	0,8 kg	1 silver
Korg, stor	1,5 kg	2 silver
Krus, keramik (1 stop ≈ 1,3 liter)	0,8 kg	2 silver
Låda, trä	2,0 kg	4 silver
Låda, vattentät	2,0 kg	8 silver
Penningpung	0,1 kg	5 silver
Remväska, läder	0,9 kg	15 silver
Ryggsäck, linne	1,0 kg	20 silver
Sadelväska	2,0 kg	25 silver
Skrin, metall	1,0 kg	20 silver
Säck, juteväv, stor	0,8 kg	1 silver
Säck, linne, liten	0,4 kg	1 silver
Säck, linne, stor	0,8 kg	2 silver
Tobakspung	0,1 kg	5 silver
Tunna, trä (125 liter)	15,0 kg	12 silver
Vattenflaska (1,3 liter)	0,4 kg	3 silver
Vattenskinn (5 liter)	0,8 kg	5 silver
Vattensäck (10 liter)	1,5 kg	6 silver
Vinkruka (4 stop ≈ 5 liter)	3,0 kg	4 silver
Vinlägel (4 stop ≈ 5 liter)	0,8 kg	4 silver

SPÅDOMSHJÄLPMEDEL	VIKT	PRIS
Kristallkula	2,5 kg	100 silver
Numerologisk tabellsamling	0,5 kg	75 silver
Tarotkort	0,2 kg	20 silver
Astrologiska tabeller	0,5 kg	90 silver
Offerkniv, brons	0,2 kg	100 silver
Tärningar, ett par	0,1 kg	2 silver

HJÄLMAR	VIKT	PRIS
Tyghuva	0,2 kg	4 silver
Pälsmössa	0,3 kg	6 silver
Läderhuva	0,3 kg	8 silver
Ribbhjälm	0,6 kg	24 silver
Ribbhjälm med ansiktsskydd	1,2 kg	48 silver
Ringbrynjehuva	1,6 kg	126 silver
Öppen hjälm	1,4 kg	164 silver
Öppen hjälm, med ansiktskydd	2,1 kg	246 silver
Öppen hjälm, nackskydd	2,1 kg	246 silver
Visirhjälm	2,1 kg	246 silver
Visirhjälm med nackskydd	2,8 kg	328 silver
Tunnhjälm	5,4 kg	528 silver
Tornerhjälm	7,8 kg	848 silver

MUSIKINSTRUMENT	VIKT	PRIS
Alanud	1,3 kg	100 silver
Basun	1,5 kg	50 silver
Bjällror	0,2 kg	15 silver
Cymbal	0,5 kg	10 silver
Fiddla	0,7 kg	80 silver
Flöjt	0,1 kg	25 silver
Ghaderr	0,3 kg	30 silver
Gurthagg	4,3 kg	90 silver
Harpa	8,0 kg	125 silver
Horn	0,5 kg	20 silver
Jakthorn	0,4 kg	5 silver
Krumhorn	0,8 kg	45 silver
Luta	1,2 kg	100 silver
Lyra	0,7 kg	80 silver
Mese	2,0 kg	50 silver
Micala	0,2 kg	45 silver
Mungiga	–	5 silver
Orgel	20,0 kg	400 silver
Panflöjt	0,2 kg	30 silver
Psalterium	1,2 kg	100 silver
Puka	2,0 kg	40 silver
Raktrumpet	0,5 kg	50 silver
Rankett	1,0 kg	50 silver
Rebeck	0,8 kg	60 silver
Scirla	0,6 kg	100 silver
Skalmeja	1,2 kg	60 silver
Stridslur	0,7 kg	40 silver
Säckpipa	0,5 kg	80 silver
Todo	10 kg	190 silver
Trumma	1,0 kg	20 silver
Trumpet	0,6 kg	60 silver
Vakari	1,2 kg	180 silver
Visha	1,3 kg	120 silver

Slavar och trälar

Slaveri förekommer i en stor del av Mundanas länder medan många riken har avskaffat det. Jargien, Västlanden, Takalorr, Menon-Aun och Consaber är de största nationerna där slaveri fortfarande är fullt lagligt. Slavar fungerar vanligen som grovarbetare, hushållsarbetare eller konkubiner. Men det händer även att slavar är intellektuella eller till och med krigare.

En slav kan naturligtvis variera mycket i pris beroende på färdighet, fysik, utseende och intellekt. Grundpriset för en slav ligger på omkring 800 silver. Därefter finns det ett flertal olika modifikationer som kan påverka priset. Om slaven är gammal, sjuk eller på något annat sätt inte är i sin fulla kapacitet kan priset halveras.

Då det gäller arbetare så ökar deras pris ju starkare de är och om de är kunniga i olika typer av hantverksfärdigheter. Konkubiner som är exceptionellt vackra och kan dansa, sjunga och på andra sätt framhäva sin skönhet ökar sitt värde många gånger om. Alvslavar är uppskattade, i synnerhet i västländerna, och är något av de allra dyraste slavarna man kan skaffa.

FÖREMÅL MED HÖG KVALITET

Alla föremål är inte likadana – olika skapare sätter alltid sin egen prägel på föremålet. Meningen är att dessa reglerna skall vara såpass generella att de kan appliceras på alla typer av föremål, från trämuggar och smycken till vapen och rustningar. Om så önskas kan spelledaren hitta på egna kvalitetsregler för exempelvis hundavel, vagnar, fartyg och så vidare.

Ägodelar med speciella egenskaper

Grundtanken är att man ger ett föremål egenskaper som skiljer det från ett liknande 'standardföremål'. Egenskaperna ger föremålet fördelar, men också nackdelar. Man kan välja en speciell egenskap mot en extra kostnad. Som regel måste man dessutom specialbeställa föremålet hos en hantverkare, vilket kan öka priset enligt reglerna för tillgång och efterfrågan. Det är vidare möjligt att välja ytterligare en egenskap hos ett föremål (som kombineras med den första). Varje speciell egenskap dubblar priset. Väljer man två speciella egenskaper (det maximala) så fyrdubblas följdaktligen priset.

Nedanstående sammanställning utgör typiska exempel på olika speciella egenskaper. Spelledaren uppmanas att hitta på fler.

Seghärdad svärdsklinga: Bryt ökar med två (+2). Nackdel: Huggskada minskar med två (–2).

Välbalanserat svärd: SI förbättras med (±0/+1). Nackdelar: Bryt minskar med ett (-1), Huggskadan minskar med ett (–1).

Höghärdat svärdsklinga: Huggskada ökar med två (+2). Nackdel: Bryt minskar med två (–2).

Lätt svärd: Vikten minskar med 20%, STYK minskar med ett (–1). Nackdel: Bryt minskar med två (–2)

Tungt svärd: Bryt ökar med två (+2), Huggskada ökar med ett (+1). Nackdelar: Vikten ökar med 20%, STYK ökar med två (+2).

Lätt klubba: Vikten minskar med 20%, STYK minskar med ett (-1). Nackdelar: Bryt minskar med två (–2), Krosskadan minskar med två (–2).

Extra tung klubba: Krosskadan ökar med tre (+3), Bryt ökar med ett (+1). Nackdelar: Vikten ökar med 20%, STYK ökar med två (+2), SI minskar med (±0/–1).

Välbalanserat spjut: SI ökar med (±0/+1). Nackdelar: Bryt minskar med ett (–1), Stickskada minskar med ett (–1).

Lätt spjut: Vikten minskar med 20%, STYK minskar med ett (–1). Nackdel: Bryt minskar med två (–2).

Extra tungt spjut: Bryt ökar med ett (+1), Stickskadan ökar med ett (+1), Nackdelar: Vikten ökar med 20%, STYK ökar med två (+2).

Hårt anspänd båge: Skadan ökar med (+2/+2/+1/1) på de olika räckvidderna, Varje räckvidd ökar med 20%. Nackdel: STYK ökar med tre (+3).

Extra tungt armborst: Skadan ökar med (+2/+2/+1/+1) på de olika räckvidderna, Varje räckvidd ökar med 20%. Nackdelar: Vikten ökar med 20%, STYK ökar med två (+2).

Tjock sköld: Bryt ökar med två (+2). Nackdelar: Vikten ökar med 20%, STYK ökar med ett (+1).

Lätt sköld: Vikten minskar med 20%, STYK minskar med ett (–1). Nackdel: Bryt minskar med två (–2).

Tunnsmidd rustning: Vikten minskar med 20%, Nackdelar: Bryt minskar med två (–2), Alla pansarvärdena minskar med (-1/-1/-1).

Tjock rustning: Bryt ökar med två (+2), Pansarvärdena minskar med (+1/+1/+1). Nackdel: Vikten ökar med 20%.

Vikta plåtkanter: Pansarvärdena ökar med (+1/+1/±0). Nackdel: Bryt minskar med ett (–1).

Snabb häst: RÖR ökar med fyra (+4). Nackdelar: STY minskar med sex (–6), VIL ökar med ett (+1).

Stark häst: TÅL ökar med sex (+6), STY ökar med sex (+6). Nackdelar: RÖR minskar med två (–2), Foderbehovet ökar med 1 kg.

Uthållig häst: TÅL ökar med sex (+6). Nackdel: RÖR minskar med sex (–6).

Lydig häst: VIL minskar med tre (–3), AGG minskar med två (–2). Nackdel: PSY minskar med två (–2).

Aggressiv häst: Färdighetschans för Spark ökar med två (+2), AGG ökar med två (+2), Stridsvana ökar med två (+2). Nackdelar: PSY minskar med två (–2), VIL ökar med två (+2).

Hund med gott luktsinne: LUK ökar med tre (+3). Nackdelar: SYN minskar med två (–2), AGG minskar med två (–2).

Hund med god hörsel: HÖR ökar med tre (+3). Nackdelar: SYN minskar med två (–2), AGG minskar med två (–2).

Kampvillig hund: AGG ökar med två (+2), STY ökar med två (+2), Färdighet för Bett ökar med två (+2). Nackdelar: PSY minskar med två (–2), VIL ökar med två (+2).

Lydig hund: VIL minskar med fyra (–4), AGG minskar med två (–2). Nackdelar: PSY minskar med två (–2), STY minskar med ett (–1).

Hög kvalitet

Det är möjligt för en skicklig hantverkare att tillverka föremål som har speciella egenskaper, men som saknar en eller flera av deras nackdelar. För varje nackdel som man vill ta bort så måste man dubbla föremålets pris.

Spelledaren bör tänka på att det kräver en mycket skicklig hantverkare för att åstadkomma föremål med hög kvalitet. Ett lämpligt sätt att simulera detta är att höja svårigheten att tillverka föremålet med en nivå (+Ob1T6) för varje nackdel hantverkaren vill plocka bort. Vidare höjs svårigheten med en nivå (+Ob1T6) om man väljer att ha mer än en speciell egenskap hos föremålet.

EON

Namn	
Yrke	
Ras	
Längd	
Kön	
Vikt	
Ålder	
Kropp	
Hemort	
Religion	

Vapenarm: ○ Höger ○ Vänster ○ Ambi

STY	
TÅL	
RÖR	
PER	
PSY	
VIL	
BIL	
SYN	
HÖR	

Spelare	
Spelledare	

Lojalitet		
Heder		
Amor		
Aggression		
Tro		
Generositet		
Rykte [5]		

Tur [11] | Qadosh

Speciella fördelar & nackdelar

FÖR	m/r	$= \frac{RÖR+TÅL+10}{4}$
Språng	m/r	=FÖRx2
Spurt	m/r	=FÖRx3

Kläder & Pansar	kg ×0,5 =	kg
Vikt av övrig utrustning	+	kg
Total belastning	=	kg

Grund-skada	Hugg	Kross	Stick
	Ob	Ob	Ob

Bärförmåga kg =(STY+TÅL)/2

Närstridsvapen	Färdighet		Fattning	Hugg	Kross	Stick	BRYT	SI	Vikt
		○		Ob	Ob	Ob		/	
		○		Ob	Ob	Ob		/	
		○		Ob	Ob	Ob		/	
		○		Ob	Ob	Ob		/	
		○		Ob	Ob	Ob		/	
		○		Ob	Ob	Ob		/	
		○		Ob	Ob	Ob		/	

Avståndsvapen	Färdighet		Räckvidd	Kort	Normal	Långt	Mycket lång	Vikt
		○	m	Ob	Ob	Ob	Ob	
		○	m	Ob	Ob	Ob	Ob	
		○	m	Ob	Ob	Ob	Ob	

Sköldar	Färdighet		Skada	BRYT	SI	Vikt
		○	Ob		/	
		○	Ob		/	

VINIT | Insikt

Chockvärde ○

Kroppsskydd	Ger skydd åt	Hugg	Kross	Stick	BRYT	Vikt

Utmattning

Svårighet	FÖR	
0		○○○○○○○○○○
		○○○○○○○○○○
+Ob1T6	–1	○○○○○○○○○○
		○○○○○○○○○○
+Ob2T6	–2	○○○○○○○○○○
		○○○○○○○○○○
+Ob3T6	–3	○○○○○○○○○○
		○○○○○○○○○○
+Ob4T6	–4	○○○○○○○○○○
		○○○○○○○○○○
+Ob5T6	–5	○○○○○○○○○○

Trauma

Dödslag Chockslag	
0	○○○○○○○○○○
+Ob1T6	○○○○○○○○○○
+Ob2T6	○○○○○○○○○○
+Ob3T6	○○○○○○○○○○
+Ob4T6	○○○○○○○○○○
+Ob5T6	○○○○○○○○○○
+Ob6T6	○○○○○○○○○○
+Ob7T6	○○○○○○○○○○
+Ob8T6	○○○○○○○○○○
+Ob9T6	○○○○○○○○○○

Smärta

Svårighet Chockslag	FÖR	
0		○○○○○○○○○○
+Ob1T6	–1	○○○○○○○○○○
+Ob2T6	–2	○○○○○○○○○○
+Ob3T6	–3	○○○○○○○○○○
+Ob4T6	–4	○○○○○○○○○○
+Ob5T6	–5	○○○○○○○○○○
+Ob6T6	–6	○○○○○○○○○○
+Ob7T6	–7	○○○○○○○○○○
+Ob8T6	–8	○○○○○○○○○○
+Ob9T6	–9	○○○○○○○○○○

Blödningstakt →

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	+1/min
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	+1/runda
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	+2/runda
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	+3/runda
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	+4/runda
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	+5/runda
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	+6/runda
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	+7/runda
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	+8/runda
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	+9/runda

Blodförlust

Dödsslag Chockslag	
0	○○○○○○○○○○
0	○○○○○○○○○○
+Ob1T6	○○○○○○○○○○
+Ob2T6	○○○○○○○○○○
+Ob3T6	○○○○○○○○○○
+Ob4T6	○○○○○○○○○○
+Ob5T6	○○○○○○○○○○
+Ob6T6	○○○○○○○○○○
+Ob7T6	○○○○○○○○○○
+Ob8T6	○○○○○○○○○○

		Värde	Specialiseringar
Berättarkonst	[PP]		
Dansa	[RP]		
Fingerfärdighet	[R]		
Fiske	[P]		
Förföra	[PP]		
Förhöra	[P]		
Gyckla	[RP]		
Gömma	[RP]		
Handel	[PP]		
Hoppa	[R]		
Kasta	[R]		
Klättra	[R]		
Köra vagn	[R]		
Ledarskap	[PP]		
Marsch	[T]		
Matlagning	[P]		
Ockultism	[B]		
Rida	[R]		
Sjunga	[PP]		
Skidor	[R]		
Skådespel	[PP]		
Slagsmål	[R]		
Smyga	[R]		
Speja	[PS]		
Spel & dobbel	[P]		
Spåra	[PS]		
Supa	[T]		
Söka	[PS]		
Undervisning	[P]		
Undvika	[R]		
Värdera	[B]		
Överlevnad	[P]		
Övertala	[PP]		

Utrustning	Vikt	Utrustning	Vikt

Stridsvana [noll]

Övriga färdigheter	Värde	Specialiseringar

Grundchanser för färdigheter					
[PP]		(PER+PSY)/4	[R]		RÖR/2
[RP]		(RÖR+PSY)/4	[P]		PSY/2
[PS]		(PSY+SYN)/4	[T]		TÅL/2
Modersmål		PSY	[B]		BIL/2

Övrigt

EON

Spelarens bok

Vill du uppleva storslagna äventyr, rafflande action och dramatisk spänning? Kanske vill du ge dig ut på jakt efter fantastiska skatter i glömda ruiner långt bortom civilisationens gränser? Eller vill du hellre beblanda dig med intrigerande adelsmän och giriga köpmän bland de myllrande städerna? Räds du ej att skåda döden i vitögat för att överlägset skratta honom i ansiktet? I så fall – välkommen till Eon!

EON är ett klassiskt fantasyrollspel med alla de element man förväntar sig av ett sådant. I skogarna lever alverna, under bergen finns dvärgarna och bland skuggorna härskar trollen och vättarna. Med mäktiga magiker, ädla riddare och modiga äventyrare finns alla de delar som gör Eon till en mäktig fantasyupplevelse.

Med Eon får du och dina vänner möjligheten att uppleva rafflande äventyr, hårda utmaningar och spännande händelser, där ni tillsammans och genom samarbete kommer vidare i er gemensamma historia. Alla regler fungerar enligt samma grundprinciper, vilket gör dem mycket lätta att lära sig och att komma ihåg, även för dem som inte har spelat rollspel förut.

Eon utspelas i fantasyvärlden Mundana, som är en mycket gammal värld, med fornlämningar, ruiner och gamla myter och sägner. Mundana ger möjligheter att spela i vitt skilda miljöer – allt från vildmarksäventyr till sofistikerade stadsintriger stöds.

> *"Eon, som av testspelarna ansågs som det bästa spelet, utspelas i en klassisk fantasyvärld som heter Mundana... Väldetaljerat. Oändliga kampanjuppslag. Hög klass utan att tappa fantasykänsla... Stor spelglädje."* – *Dagens Nyheter*

Detta är den tredje utgåvan av bästsäljaren Eon, som nu föreligger i en helt omarbetad, expanderad och förbättrad upplaga. Det grundläggande regelsystemet består av hela 464 sidor uppdelat i två regelvolymer (Spelarens bok och Spelledarens guide). Denna volym innehåller allt som behövs för att skapa en komplett rollperson, ett gediget utrustningskapitel samt omfattande beskrivningar av Eon och Mundana för spelaren.

Till Eon finns en hel serie med tillbehör, som ger stora möjligheter att expandera spelet. Reglerna i denna upplaga är kompatibla med allt tidigare utgivet material i Eon-serien.

Allt du behöver för att sätta igång att spela Eon är papper, penna, två tiosidiga och ett par vanliga sexsidiga tärningar. Lycka till!

Eon är ett rollspel från:

Konstruktion: Carl Johan Ström, Marco Behrmann, Krister Sundelin, Petter Nallo, Dan Johansson.
Omslagsbild: Michael Whelan.

För att kunna använda denna bok måste du även ha *Regelvolym 2: Spelledarens guide*.

#5091